2x CD-ROM PEŁNA WERSJA ETHERLORDS PL
+ Dema, Przydatne Programy, Patche, Tapety i inne atrakcje

CLICK!

7.40 zł (w tym 7% VAT)

GRY ▸ PRO[...] ▸ [INT]ERNET ▸ SPRZĘT

NR 1/2003

nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
17 grudnia '02

Przed premierą:

str.8 **Przeboje roku 2003**

W centrum uwagi:

str.22 **Syberia**

str.30 **Age of Mythology**

str.26 **The Fellowship of the Ring**

Na warsztacie:

str.62 **Składamy PC**

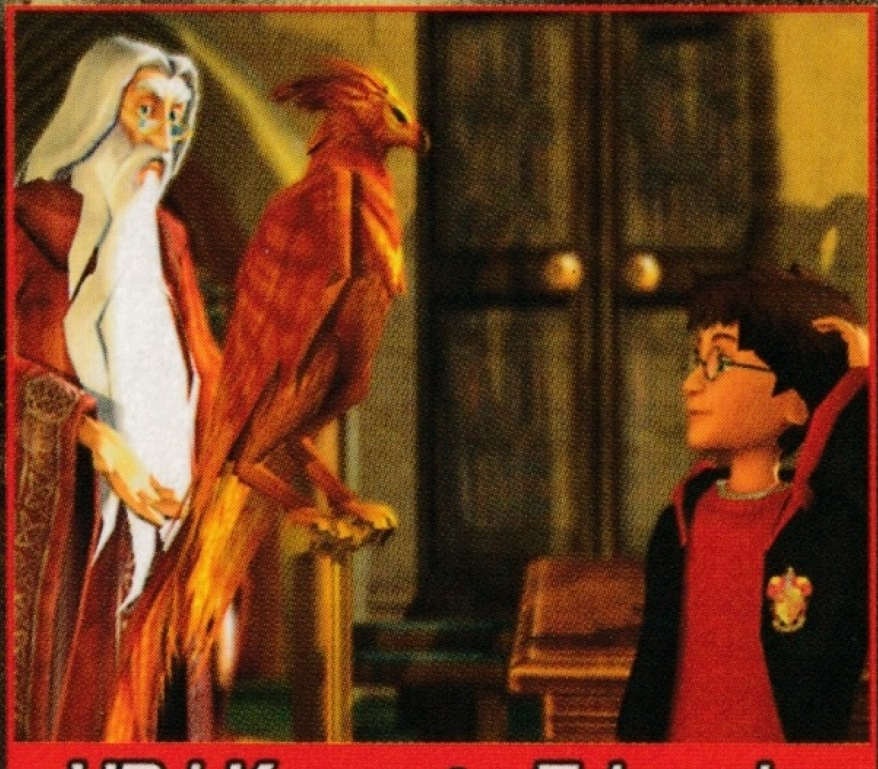
str.66 **Odtwarzacze MP3**



Hegemonia



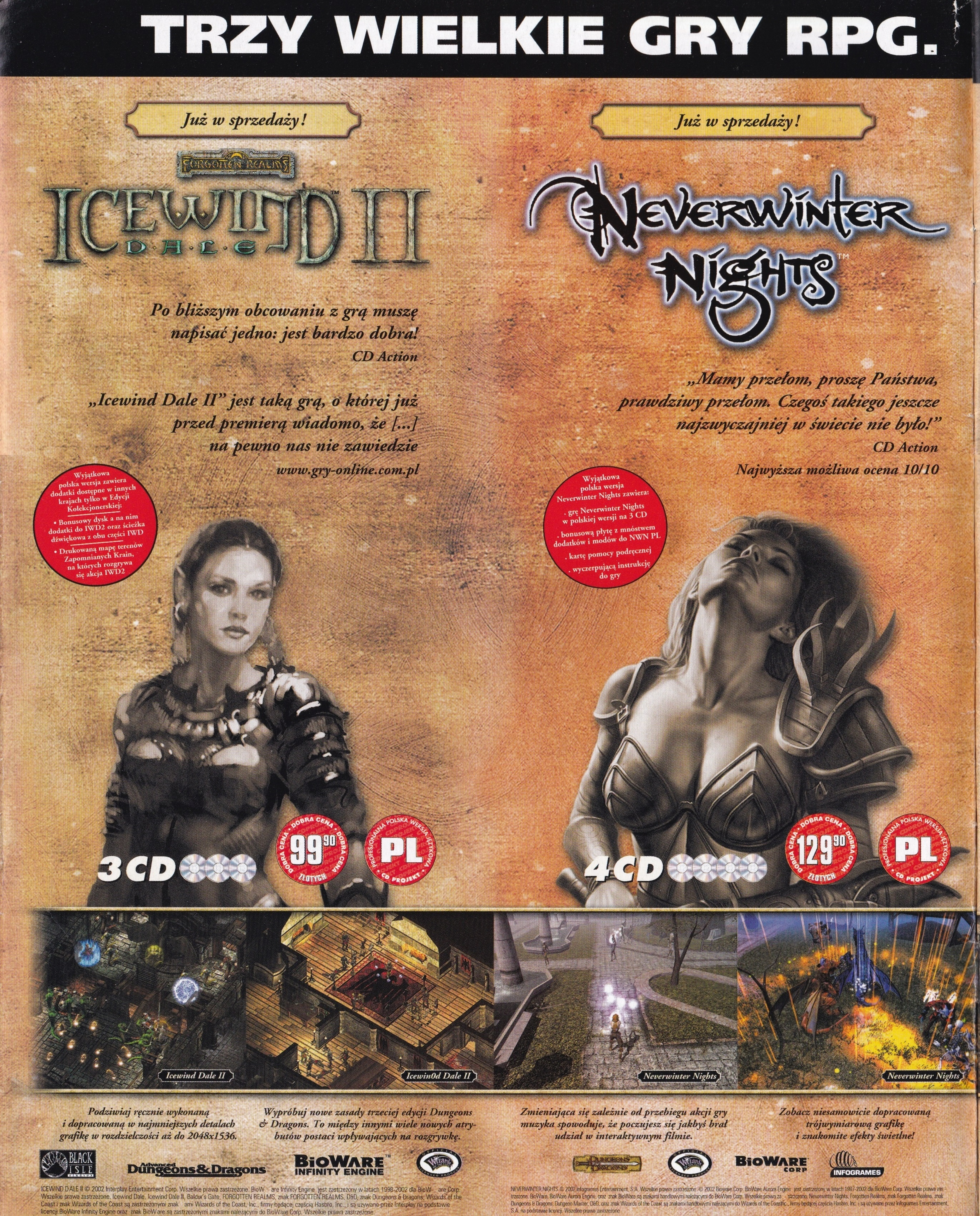
The Two Towers (GBA)



HP i Komnata Tajemnic



Iron Storm



TRZY WIELKIE GRY RPG.
Już w sprzedaży!
Forgotten Realms
Icewind Dale II
Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action
„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
www.gry-online.com.pl
Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:
• Bonusowy dysk a na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD
• Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2
3CD
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT
Już w sprzedaży!
Neverwinter Nights
„Mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom. Czegoś takiego jeszcze najzwyczajniej w świecie nie było!"
CD Action
Najwyższa możliwa ocena 10/10
Wyjątkowa polska wersja Neverwinter Nights zawiera:
. grę Neverwinter Nights w polskiej wersji na 3 CD
. bonusową płytę z mnóstwem dodatków i modów do NWN PL
. kartę pomocy podręcznej
. wyczerpującą instrukcję do gry
4CD
DOBRA CENA
129,90
ZŁOTYCH
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT
Icewind Dale II
Icewin0d Dale II
Neverwinter Nights
Neverwinter Nights
Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.
Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.
Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.
Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!
BLACK ISLE STUDIOS
Advanced Dungeons & Dragons
BioWARE INFINITY ENGINE
BioWARE CORP
INFOGRAMES
ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioW are Infinity Engine jest zastrzeżony w latach 1998-2002 dla BioW are Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, znak FORGOTTEN REALMS, D&D, znak Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast i znak Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znak ami Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. BioWare Infinity Engine oraz znak BioWare są zastrzeżonymi znakami należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.
NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 Bioware Corp. BioWare Aurora Engine jest zastrzeżony w latach 1997-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Aurora Engine, oraz znak BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa za strzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, znak Forgotten Realms, znak Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, oraz znak Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coastlnc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc. i są używane przez Infogrames Entertainment, S.A. na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone

I znów minął rok...

Witamy was w świątecznym nastroju – nareszcie nadszedł koniec roku, czas odpoczynku, prezentów i wigilijnych spotkań z rodziną oraz bliskimi. Koniec roku to także okres podsumowań... Mijające dwanaście miesięcy upłynęło nam niezwykle pracowicie, jednak warto było starać się – mimo trudnej sytuacji na rynku prasowym CLICK! trzyma się bardzo dobrze, podobnie jak wydania specjalne: FANTASY oraz KONSOLE. Mamy wiernych czytelników (i przeciwników), czyli wszystko jest tak, jak powinno. Stare przysłowie mówi, że nigdy nie jest tak dobrze, żeby nie mogło być lepiej – my też tak uważamy. Możemy obiecać wam, że w przyszłym roku postaramy się robić dla was jeszcze lepsze pismo. Zawsze też czekamy na wasze uwagi i sugestie, gdyż nikt nie jest nieomylny i nikt tak naprawdę nie ma gotowej recepty na gazetę o grach, zaspokajającą wszystkie oczekiwania...

Wracając jeszcze na chwilę do tego numeru, pragniemy polecić wam kilka szczególnie ciekawych artykułów. Nasi autorzy postanowili sprawdzić, jakie gry mają szansę stać się przebojami nadchodzącego roku – czy ich przewidywania się sprawdzą? Poza tym zachęcamy do zapoznania się z recenzjami gier AGE OF MYTHOLOGY, THE FELLOWSHIP OF THE RING, HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC oraz IRON STORM, SYBERIA i HEGEMONIA. To oczywiście nie wszystko... Zresztą sami zobaczcie, co kryje się w numerze. Mamy nadzieję, że spodoba się wam też nasza niespodzianka – pełna, dwupłytowa wersja ETHERLORDS i demo WARCRAFTA III.

Wesołych Świąt Bożego Narodzenia oraz Szczęśliwego Nowego Roku ...i mnóstwa nowych, ciekawych gier w A.D. 2003 życzy wam redakcja CLICK!

JAK OCENIAMY GRY?

Tom Przekręt — Ocena **2**

Axon / Trupsoft

http://www.niemastrony.com

Wersja PL | Ekonomiczna | PC
Multiplayer | Cena: 79 zł | PS2

Wymagania sprzętowe
Pentium III 1.2 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D

DC | XBox

5+ Grafika | 2– Dźwięk | 1+ Frajda

Tom Przekręt wkracza znowu do akcji, tym razem szukając zaginionych czasów

Cudowna grafika kryje kompletny brak pomysłu, bardzo naciągana historia

Tej gry nie polecamy nikomu. Jest przeraźliwie nudna, zacina się w najmniej oczekiwanych momentach i ma zbyt duże wymagania...

Ocena gry, oceny składowe
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... l! Jeśli zamiast oceny jest znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

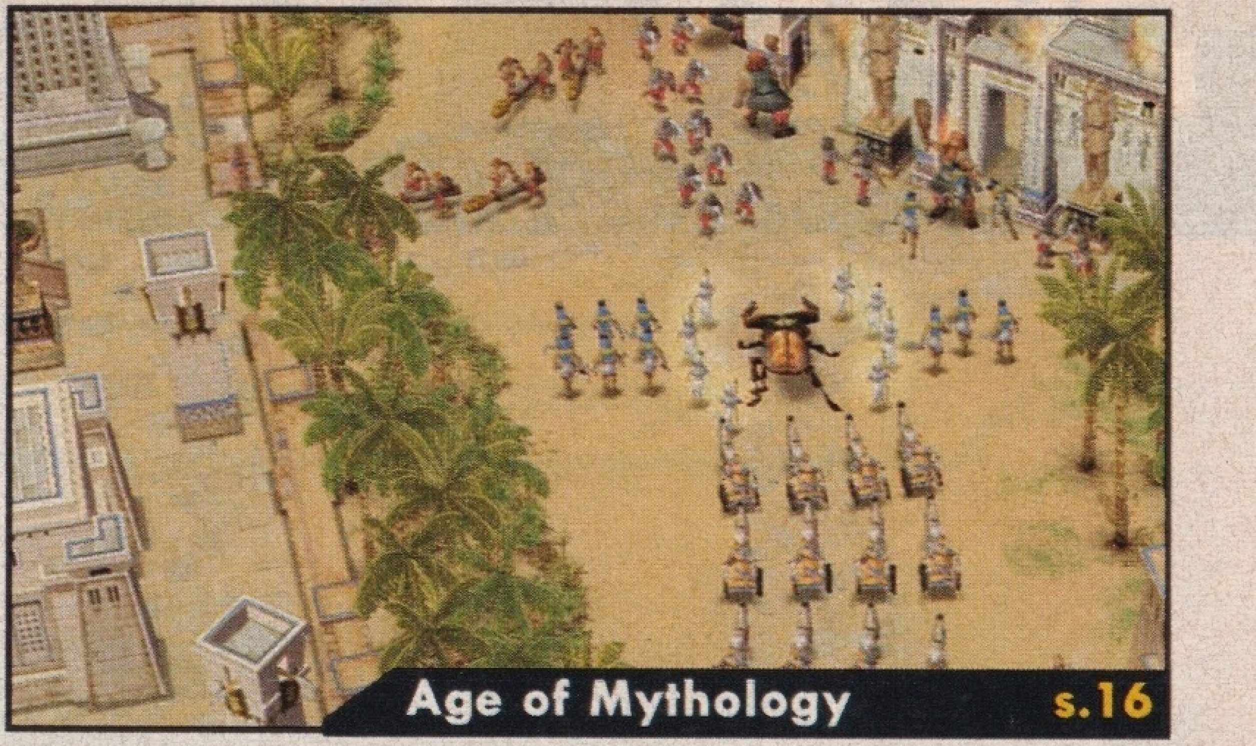
Wersja PL, Multiplayer, Platforma
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerowne kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

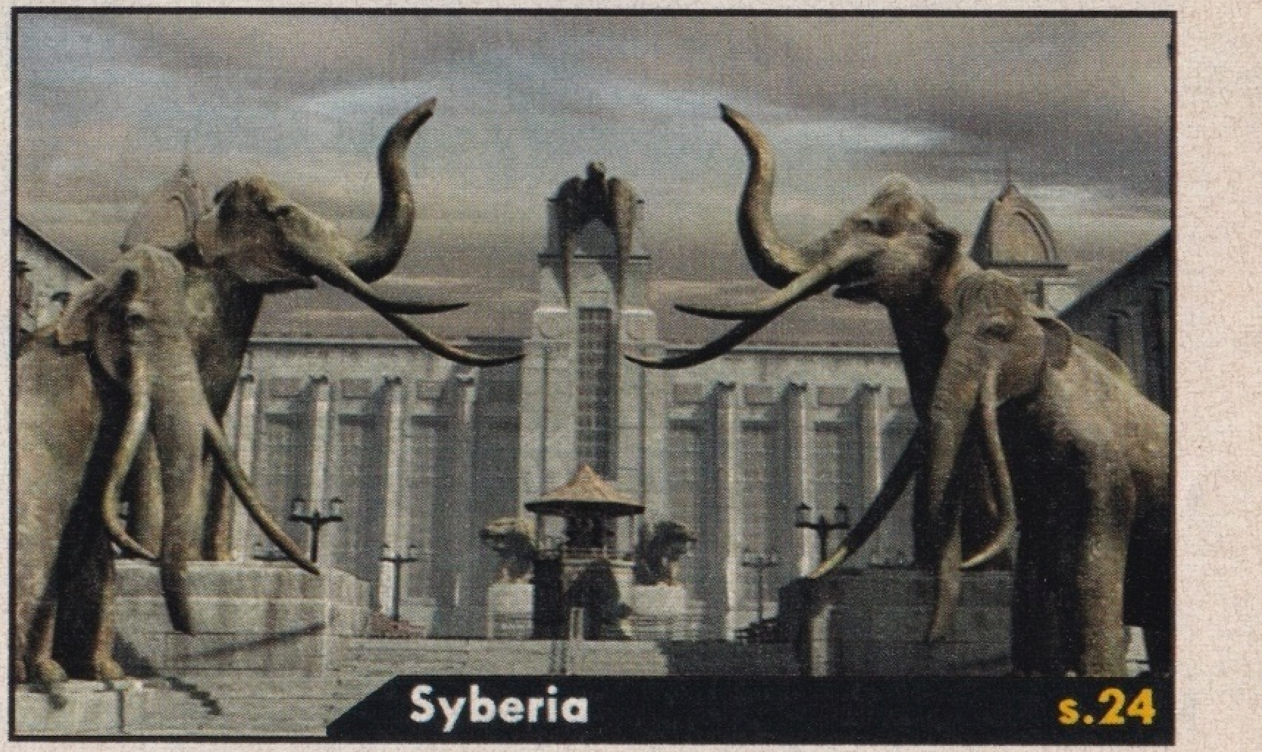
W numerze:

EXTRA

ZAPOWIEDZI

TEST


Age of Mythology s.16


Syberia s.24


Harry Potter i Komnata... s.26


Iron Storm s.30

PROGRAMY

INTERNET

CO NOWEGO?

KINO

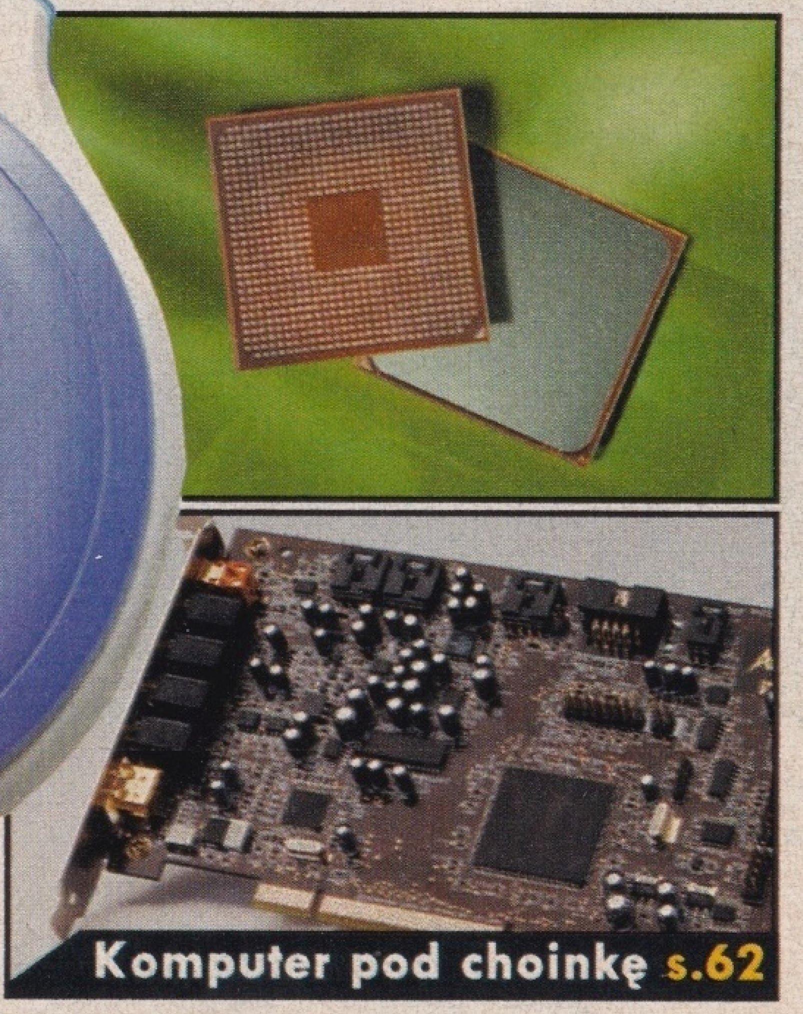
LISTY & KONKURSY


Hegemonia s.34

PORADNIKI

SPRZĘT




Komputer pod choinkę s.62

NASTĘPNY NUMER JUŻ 14 STYCZNIA

ETHERLORDS





Jeśli myślałeś, że Heroes Of Might & Magic 4 to wszystko, na co stać zachodnich programistów, nie myliłeś się... Tyle, że są jeszcze programiści ze Wschodu

Autorzy EVIL ISLANDS zapraszają cię w podróż do odległej krainy Władców Eteru. Nie spodziewaj się jednak wygodnego leżaczka i słońca grzejącego twój biały brzuszek. Lada moment zostaniesz zmuszony do udziału w krwawej wojnie, toczącej się pomiędzy czterema królestwami. Ten, kto ją wygra, zostanie Białym Lordem...

Wielką zaletą ETHERLORDS jest to, że autorzy gry pokusili się o odejście od schematów stworzonych przez serię HEROES OF MIGHT & MAGIC. Zaproponowali graczom ładną, w pełni trójwymiarową grafikę, działającą sprawnie nawet na nieco starszych komputerach. Spore wrażenie robi też oryginalny świat programu oraz elementy gry karcianej, przypominającej stare, dobre MAGIC: THE GATHERING. Ponad 300 zaklęć magicznych, 64 bohaterów, wreszcie 120 potworów dopełni całości. ETHERLORDS to tytuł, który można polecić każdemu miłośnikowi strategii fantasy.





PORADY

1. Zamek jest najważniejszym budynkiem w grze. Jeśli go stracisz, scenariusz kończy się klęską.
2. Złota zasada generała Tuck Tycka: jeden bohater walczy i inwestuje w czary, reszta poszukuje zasobów i kopalni.
3. Jak złożyć dobrą talię? Zrezygnować z chaosu, nadać jej określony charakter, np. destrukcyjny. To naprawdę działa!

USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

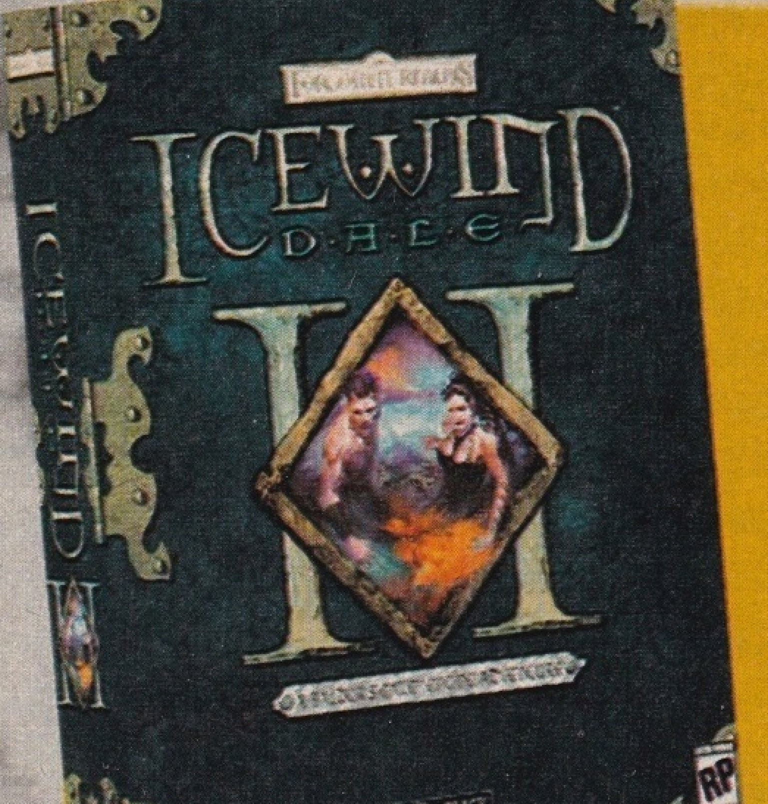
Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Mastering płyty: Andrzej Cwalina; Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

GŁOSUJ SMS'em

Oto lista gier, które nie zmieściły się w TOP-13, lecz na które możesz głosować, by tak się stało. Używaj numerków, które podano w czerwonych kółeczkach. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LP.CL.HELIHEROES

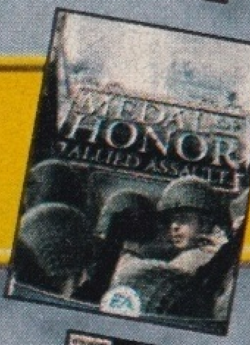
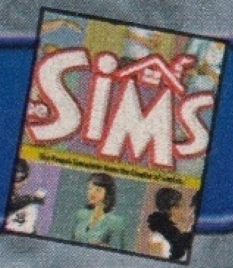
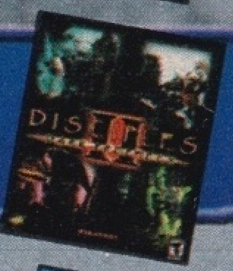
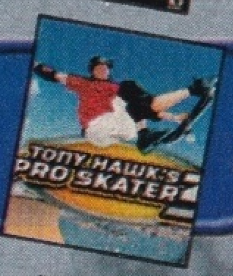
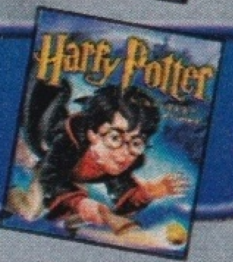
Gra	Nr
Dungeon Siege – PC	021
Medieval Total War – PC	031
Final Fantasy X – PS2	023
Morrowind – PC, Xbox	034
Tekken 4 – PS2	041
Twierdza – PC	042
Return To Castle Wolfenstein – PC	006
Virtua Fighter 4 – PS2	010
Icewind Dale II – PC	029
Serious Sam: The Second Encounter – PC	038
Dead or Alive 3 – Xbox	017
Gorasul: Dziedzictwo Smoka – PC	025
Gothic – PC	026
Soldier of Fortune 2 – PC	040
Civilization III – PC	007
Age Of Wonders 2 – PC	014
Devil May Cry – PS2	018
Duke Nukem Manhattan Project – PC	020
Etherlords – PC	022
GT Concept Tokyo-Geneva 2002 – PS2	027
Metal Gear Solid 2 – PS2	032
Baldur's Gate: Dark Alliance – PS2	015
Frequency – PS2	024
Halo – Xbox	028
Might & Magic IX – PC	033
Pikmin – GCN	035
Project Eden – PC	036
Rally Championship eXtreme – PC	037
Silent Hill 2 – PS2	039
Wizardry 8 – PC	043



WYŚLIJ SWÓJ GŁOS SMS'em I WYGRAJ

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości – bez dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. w treści SMS. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM!

TOP-13 LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Gra	Platforma	Okładka	Nr
1	Diablo 2	PC		008
2	Grand Theft Auto 3	PC		001
3	Medal Of Honor: Allied Assault	PC		002
4	SW Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC		012
5	Heroes Of Might and Magic IV	PC		004
6	The Sims	PC		003
7	Spider-Man: The Movie	PC, PS2, GCN, GBA, Xbox		013
8	Mafia	PC		030
9	Disciples 2	PC		019
10	Tony Hawk's Pro Skater 3	PC, PS2, GBA		009
11	Max Payne	PC		005
12	Harry Potter i Kamień Filozoficzny	PC, PSOne, GBA, GBC		011
13	Commandos 2	PC		016

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ICEWIND DALE II ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 5 nagród pocieszenia

CDPROJEKT


Motorola T190
Siemens A35
Twoja paczka na Gwiazdkę
* Taniej kontaktujesz się aż z 4 osobami!
* 60 zł na rozmowy i supertanie SMS-y
Twoja paczka
To tanie, a proste jak 2+2.
Do dwóch osób wysyłasz SMS-y
za jedyne 24 grosze netto!
Przez całą dobę ;-) w każdej taryfie!
Dodatkowo z dwiema innymi
osobami rozmawiasz o 30% taniej :-))
Kontakt non stop i mnóstwo kasy na koncie!!!
Simplus Team. Twoja paczka na Gwiazdkę.
Informacja i Sprzedaż: 0 801 100 601 (NUMER ULGOWY)
www.simplus.pl
simplus
TEAM

WIELKI KONKURS

Do wygrania 50 gier!

I ty możesz mieć jedną z 3 najlepszych gier RPG roku 2002



ŚWIĄTECZNY



ZASADY ZABAWY

W treść wiadomości SMS prosimy wpisywać następujący kod:

CL.GR.#

(gdzie # oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe)!

Która z wymienionych poniżej serii gier role-playing nie miała przynajmniej OŚMIU odcinków?

A. Wizardry

B. Might&Magic

C. Final Fantasy

D. Deus Ex

• • •

Zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1 zł + VAT (czyli tyle samo, ile znaczek pocztowy) Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)

• • •

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu!

• • •

Na odpowiedzi czekamy do 6 stycznia 2003

• • •

Nagrody ufundował:

CDPROJEKT



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Rozpoczęły się prace nad czwartą częścią kinowych przygód profesora Jonesa. George Lucas, producent filmu, postanowił przypomnieć tę postać graczom. W INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB, nowym TPP firmy LucasArts, przeniesiesz się do 1935 roku. Czeka cię wycieczka przez imperialne Chiny, Hong Kong, Cejlon i Konstantynopol. Wyprawę uprzykrzą ci: azjatycka mafia oraz naziści, pragnący położyć swoje faszystowskie łapy na cennym artefakcie o nazwie „Serce Smoka". Autorzy gry zapowiadają spektakularne ucieczki i wybuchy, widowiskowe strzelaniny oraz akcję, zapierającą dech w piersiach. Wielką zaletą programu

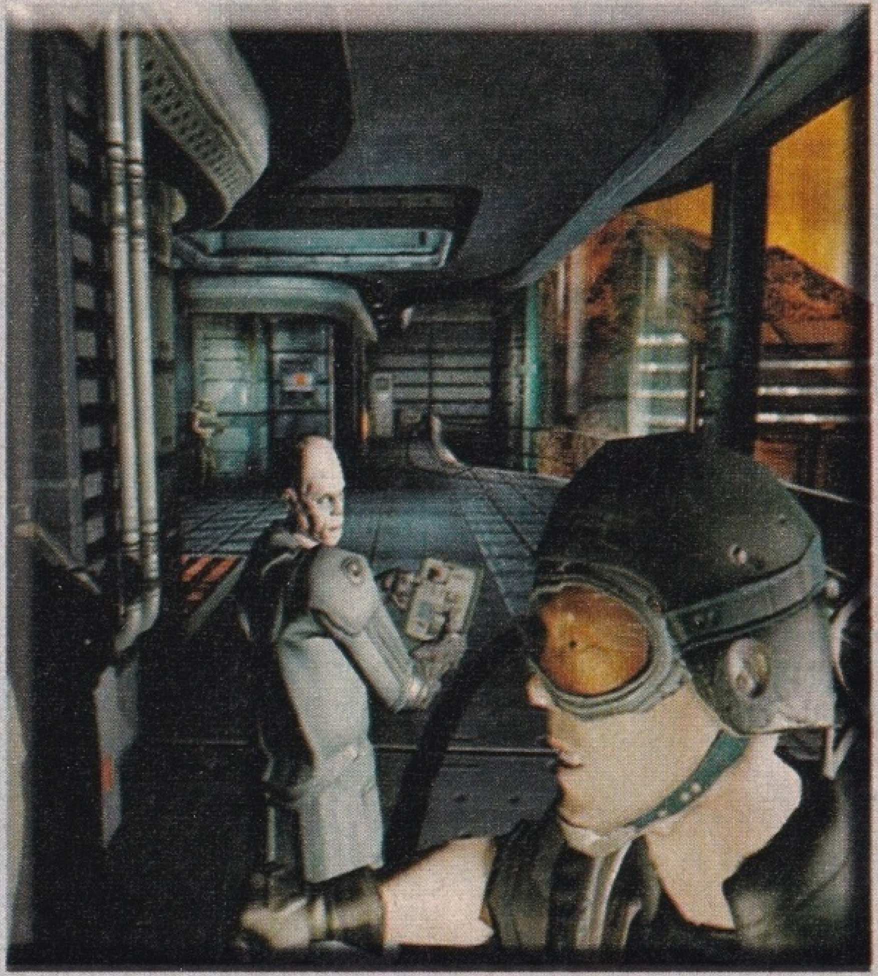






ma być różnorodność środowisk i zdarzeń, z jakimi spotkasz się w czasie zabawy. A wady? Konsolowy rodowód i niezbyt skomplikowana grafika. Gra ukaże się na PeCetach oraz konsolach X-Box i Playstation 2.

DOOM 3: THE LEGACY



Wyciek wersji prealpha DOOM 3: THE LEGACY doprowadził graczy do wrzenia. Zachwyty nad cudowną grafiką i świetnie dopracowanymi animacjami postaci kontrastowały z licznymi zarzutami. Najważniejsze dotyczyły sztucznego zawyżania wymagań sprzętowych programu, celem zwiększenia sprzedaży najnowszych kart graficznych. Sporo obiekcji wywołało również wprowadzenie do gry fabuły. Pierwsze części DOOM–a sprowadzały się przecież do rozwalania złowrogich stworów, w programie nie było miejsca na zagadki czy rozwiniętą historyjkę. Mimo to nikt nie ma wątpliwości, że DOOM 3: THE LEGACY będzie najgłośniejszą strzelaniną 2003 roku. Obok tak dopracowanego tytułu żaden szanujący się gracz nie przejdzie obojętnie!







COLIN MC RAE RALLY 3



Konsolowa wersja COLIN MCRAE RALLY 3 zawiodła, przegrywając z bardziej widowiskowym WRC2: EXTREME. Zdając sobie sprawę z jej słabości, firma Codemasters przełożyła premierę PC na 2003 rok. Do tego czasu program zaleje prawdziwe morze zmian, ulepszeń i innowacji. Lepsze tekstury i modele sprawią, że samochody staną się jeszcze piękniejsze. Ciekawsze i znacznie bardziej szczegółowe otoczenie, a także lekko przemodelowane trasy dodadzą zabawie atrakcyjności. Poprawiona zostanie też fizyka jazdy. Pojawi się rozbudowany tryb multiplayer, który – jak twierdzą autorzy – zaspokoi oczekiwania miłośników sieciowej rywalizacji. Szkoda tylko, że podobne cuda gracze mieli zobaczyć na konsolach. I nie zobaczyli...



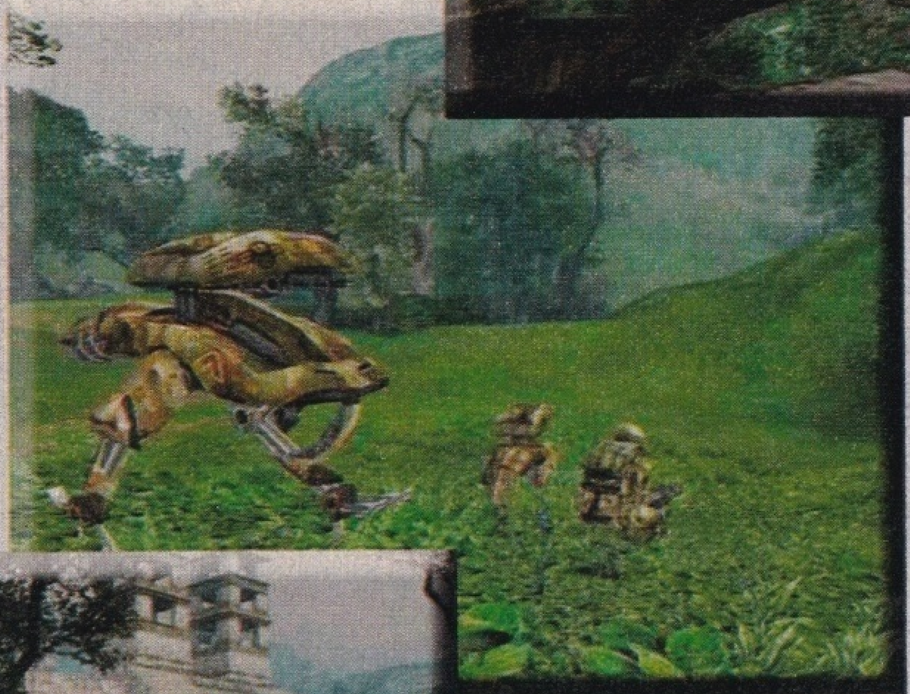


Nie da się ukryć, że szalejące piractwo i, w konsekwencji, coraz słabsza sprzedaż gier na PC zniechęca producentów do tworzenia programów na tę maszynę. To właśnie dlatego gry pokroju RED FACTION 2 i TONY HAWK'S PRO SKATER 4 raczej na „blaszaka" nie zawędrują. Nie oznacza to jednak, że właściciele PC–tów już wkrótce nie będą mieli w co grać. Poniżej przedstawiamy ponad 20 niezwykle gorących tytułów, które pojawią się w przyszłym roku. Nie wyczerpują one pełnej listy najbardziej oczekiwanych przebojów (wszak zabrakło m.in. C&C: GENERALS i DEUS EX 2), jednak dają pojęcie o tym, co dzieje się w branży. A dzieje się naprawdę dobrze.

Michał „Joel" Zacharzewski

STALKER: OBLIVION LOST







Kolejny, niezwykle interesujący projekt zza Buga. STALKER: OBLIVION LOST w dość swobodny sposób nawiązuje do jednego z opowiadań braci Strugackich, rozsławionego wybitnym filmem Andrieja Tarkowskiego. Akcja gry toczy się w strefie zakazanej, otaczającej ruiny elektrowni atomowej w Czarnobylu. Nieliczni ludzie, którzy przedostali się do jej wnętrza, opowiadali niestworzone historie o znalezionych tam potężnych artefaktach, o tajemniczych mrocznych jeziorach, zmutowanych zwierzętach i potworach. Teraz wybierzesz się tam i ty... STALKER łączy w sobie elementy RPG oraz klasycznej zręcznościówki. Jego autorzy twierdzą, że śliczna grafika, animacja szkieletowa, bogaty, interaktywny świat oraz dopracowana sztuczna inteligencja to dla nich betka. Tylko czy uda im się zrealizować te ambitne plany?

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS



To już druga Gwiazdka bez Lary Croft. Tym razem za jej nieobecność odpowiadają ospali pracownicy Core Design, którzy po prostu nie wyrobili się i jak dotąd nie ukończyli prac nad grą. Według nieoficjalnych informacji pod koniec października mieli gotowy tylko jeden poziom – Paryż. Mieszane uczucia wzbudził też nowy silnik gry, zaprezentowany niedawno brytyjskim dziennikarzom. Na szczęście nie brakuje dobrych informacji. Klimat programu stał się znacznie bardziej mroczny, a Lara – miast walczyć – ukrywa się w cieniu i przekrada za plecami strażników. Ponadto rozmawia z napotkanymi postaciami (i to gracze decydują, co panna Croft ma powiedzieć), wpływając w ten sposób na swoje przyszłe losy. W TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS pojawi się też Kurtis Trent, tajemniczy legionista, którego krokami będzie można pokierować!





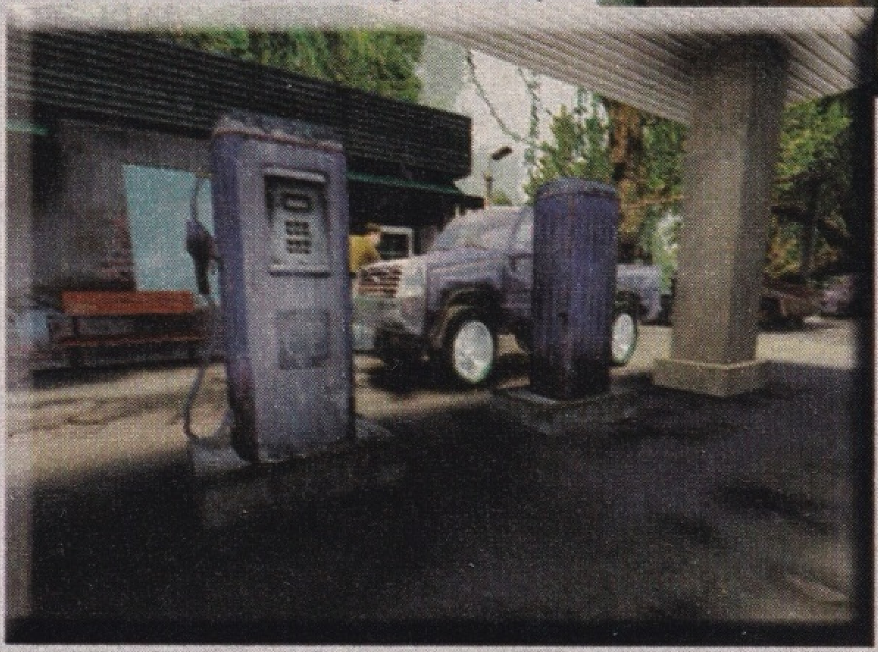
⇨

XENUS



Czescy programiści udowodnili już swoją wyższość nad polskimi. Teraz kolej na Rosjan i Ukraińców. Najnowsza gra z firmy Deep Shadows nazywa się XENUS i jest strzelaniną FPP z bardzo silnymi wątkami RPG. Główny bohater programu, Kevin Myers, wyrusza za zaginioną siostrą do serca kolumbijskiej dżungli. Czeka go szereg pojedynków z najemnikami mafii narkotykowej, lokalnymi watażkami, pracownikami CIA i rządowej agencji ds. zwalczania przemocy. XENUS zaoferuje ponad dwadzieścia rodzajów broni, wiele pojazdów (w tym czołgi i śmigłowce) i jeden jedyny poziom do przejścia – o powierzchni 5 km na 5 km. Będą też interaktywne dialogi oraz złożony system ekonomiczny. Pozostaje mieć nadzieję, że gra nie okaże się po prostu pozbawioną kosmitów kontynuacją doskonałego CODENAME: OUTBREAK.





GHOSTMASTER



Na ostatnich targach ECTS gra GHOSTMASTER narobiła sporo dymu. „Wreszcie oryginalny pomysł" – wrzeszczeli gracze, tłoczący się wokół niewielkich stanowisk komputerowych jednego z oddziałów Vivendi. Najwyraźniej nie znali się na rzeczy, gdyż GHOSTMASTER wykorzystuje stary pomysł rodem z DUNGEON KEEPER i ukazuje znaną graczom rzeczywistość, tylko od zupełnie innej strony. Wyobraź sobie dom, w którym straszy. Po parkietach paradują widma, w ubikacji szaleje upiór, a w kuchni zamieszkał prawdziwy zombie.



SIM CITY 4



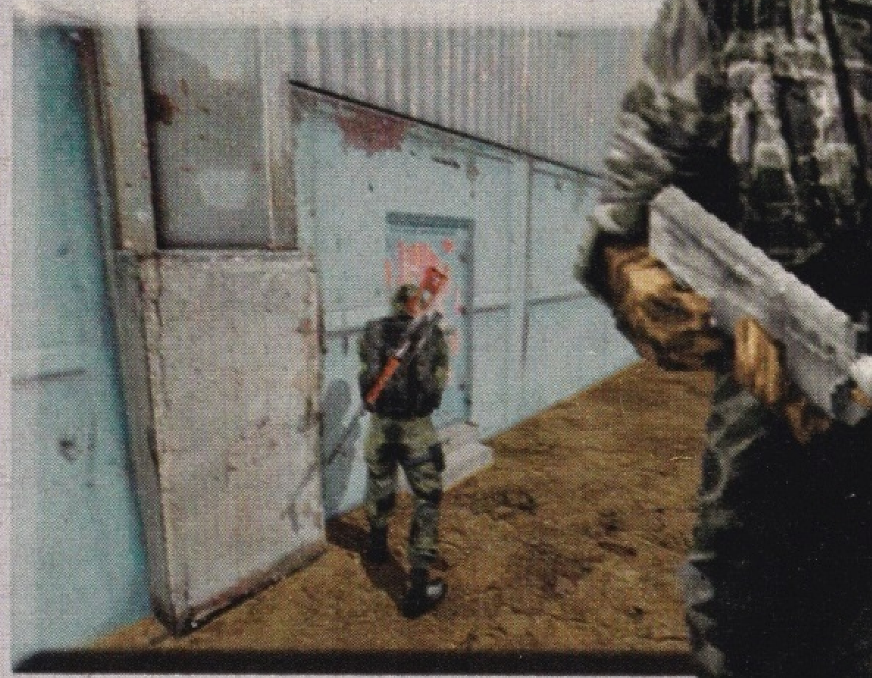
Powalająca szata graficzna, jeszcze więcej budynków i opcji zarządzania, wreszcie przeniesienie ciężaru rozgrywki na poziom lokalny – Will Wright jednym tchem wylicza największe zalety swojej najnowszej gry, SIM CITY 4. Jego zdaniem każdy mieszkaniec miasta będzie miał swoje poglądy na temat skuteczności burmistrza i w razie potrzeby nie zawaha się ich przedstawić. Z kolei na efekty podjętych decyzji nie trzeba będzie długo czekać: wybudowanie komisariatu policji błyskawicznie wpłynie na bezpieczeństwo w okolicy, zaś postawienie bazy wojskowej przyciągnie inwestorów przemysłowych. Autorzy gry postarali się nawet, by poszczególne metropolie wyglądały jak prawdziwe i miały podobne kłopoty co w rzeczywistości. Tylko czy SIM CITY 4 wniesie coś naprawdę nowego do sprawdzonego modelu rozgrywki?

ULTIMA I: A LEGEND IS REBORN

Ultima to klasyka rolplejowego świata. Zespół duńskich zapaleńców i miłośników tej serii postanowił stworzyć trójwymiarowy remake jednej z najsłynniejszych gier świata. Głównym bohaterem jest Avatar, przybywający do fantastycznej krainy Britannii, aby uratować ją przed napływem zła i pokonać tyrana Mondaina. Avatar zostaje wezwany z naszego świata przez szlachetnego lorda Britisha, aby pomóc mu w ocaleniu czterech kontynentów So-









SPECNAZ: PROJECT WOLF

Masz dość oddziałów Delta Force? Nie możesz już patrzeć na tłuste tyłki komandosów z SAS? Wspaniale! Słowacki shooter SPECNAZ: PROJECT WOLF pozwoli ci wcielić się w wychudzonego żołnierza rosyjskich służb specjalnych. Wybierzesz się do Iranu, Afganistanu, Uzbekistanu, Jemenu i Birmy. Skorzystasz z dość oryginalnych broni: SVD Dragunova, Grozy, Bizona, VSS Vintorez i Steckina, ponadto będziesz się kontaktował z szefem GRU i podziwiał piękne plenery. Autorski silnik firmy Byte nie wygląda może najlepiej, jednak jego niedostatki zrekompensuje rozbudowany tryb multiplayer. Wśród opcji rozgrywki uwagę zwracają: oryginalny Specnaz vs Delta oraz Capture The Nuke i Atomic Countdown.





Mieszkańcy gmachu wzywają na pomoc łowców duchów... Ty zaś jesteś władcą straszydeł. Zarządzasz swoimi podopiecznymi niczym w grze THE SIMS, organizujesz im pożywną plazmę i zapewniasz ludzi do straszenia. Nie wiadomo tylko, do kogo adresowana jest gra. Wszak to, co podoba się małym dzieciom, nie musi przypaść do gustu starszym właścicielom PC.

sarii. W ULTIMIE: LIR świat obserwujesz oczami swego bohatera, a bitwy toczysz w trybie swoistego miksu walki turowej i walki czasu rzeczywistego. Ale wiele jest jeszcze pytań, na które nie znamy odpowiedzi. Dotyczą one np. systemu zdolności, księgi zaklęć, przeprowadzania ataków specjalnych, szczegółowej listy potworów i przedmiotów itp. Twórcy zapowiadają, że program będzie spełniał nowoczesne wymagania graficzne: zobaczysz płynne przechodzenie dnia w wieczór i noc, dynamiczną grę świateł i cieni. Postacie oraz elementy scenografii mają zostać wykonane bardzo szczegółowo, oczywiście w pełnym trójwymiarze.



TROPICO 2: ZATOKA PIRATÓW



Udało ci się zbiec z plantacji tytoniu. Trafiłeś na niewielką wyspę, do której nie zgłaszało pretensji żadne z wielkich mocarstw kolonialnych. Po kilku latach piraci, z którymi się zaprzyjaźniłeś, wybrali cię swoim kapitanem. Musisz postarać się, by wina, kobiet i śpiewu nigdy im nie zabrakło... ZATOKA PIRATÓW to dość intrygująca kontynuacja popularnego TROPICO. Miejsce słonecznej republiki bananowej zajęło niewielkie pirackie księstewko, na którym uprawia się nie tylko zboże, ale i hoduje korsarzy. W efekcie gra łączy w sobie elementy strategiczne (bitwy na morzu, napady na sąsiednie wyspy) z ekonomicznymi (rozbudowa osad, uprawy, hodowle). Tylko czy Sinobrody jest rzeczywiście ciekawszą postacią od brodatego El Presidente?





BLACK & WHITE 2

Wkrótce po premierze BLACK AND WHITE Peter Molyneux zapowiedział, że planuje cztery kolejne części cyklu. Pierwsza z nich ukaże się już w 2003 roku. Przyniesie poprawioną szatę graficzną oraz kilka nowych wysp do zasiedlenia. Poszczególne plemiona otrzymają swoje własne bronie a zachowanie się chowańców stanie się dużo bardziej przewidywalne i jeszcze mocniej uzależnione od decyzji gracza. Oczywiście pojawią się nowe stworki, nowe czary i nowe wyzwania. Niestety autorzy gry nie mówią zbyt wiele o fabule BLACK AND WHITE 2. Czyżby jej nie było???





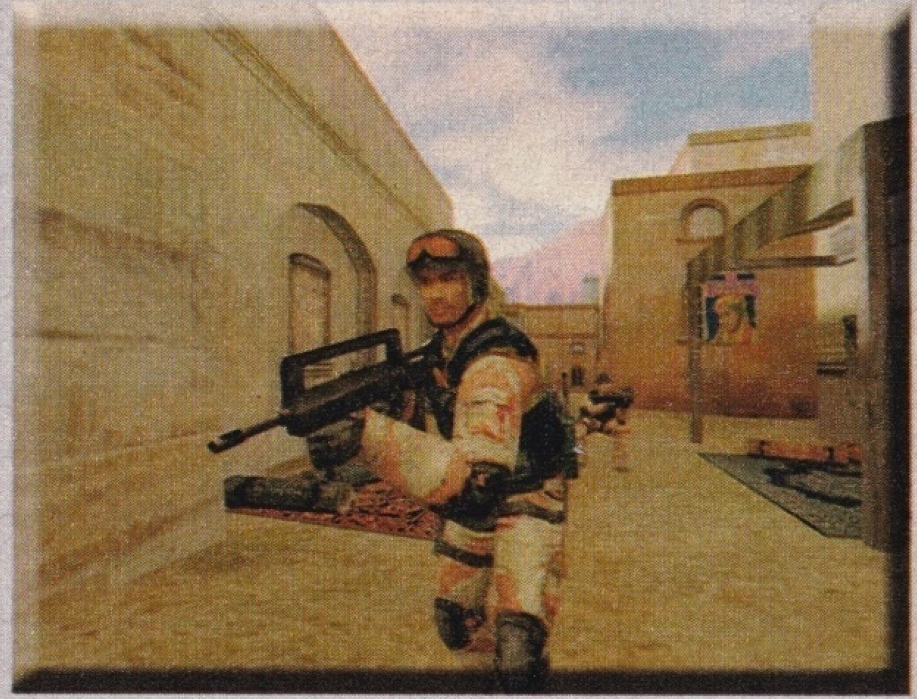


LORDS OF THE REALM III

Kochasz średniowiecze? Radością napawa cię budowanie zamków, wylewanie wrogom na łeb wrzącego oleju, tworzenie zbrojnych oddziałów, prowadzenie handlu, dyplomacji oraz wykorzystywanie chłopskiej hołoty, by przysparzała chwały swemu panu? Oto gra dla ciebie! Wcielisz się w rolę europejskiego wielmoży, którego zadaniem jest podbicie ziem należących do innych feudałów, stworzenie silnej gospodarki a także umiejętne postępowanie z suzerenami oraz wrednym katolickim kościołem (który jak zwykle wsadza długi nochal nie tam, gdzie trzeba). W odróżnieniu od poprzednich części cyklu, LOTR III będzie strategią czasu rzeczywistego, ale autorzy zapewniają, iż nie planują rozgrywki polegającej na bezmyślnej łomotaninie.





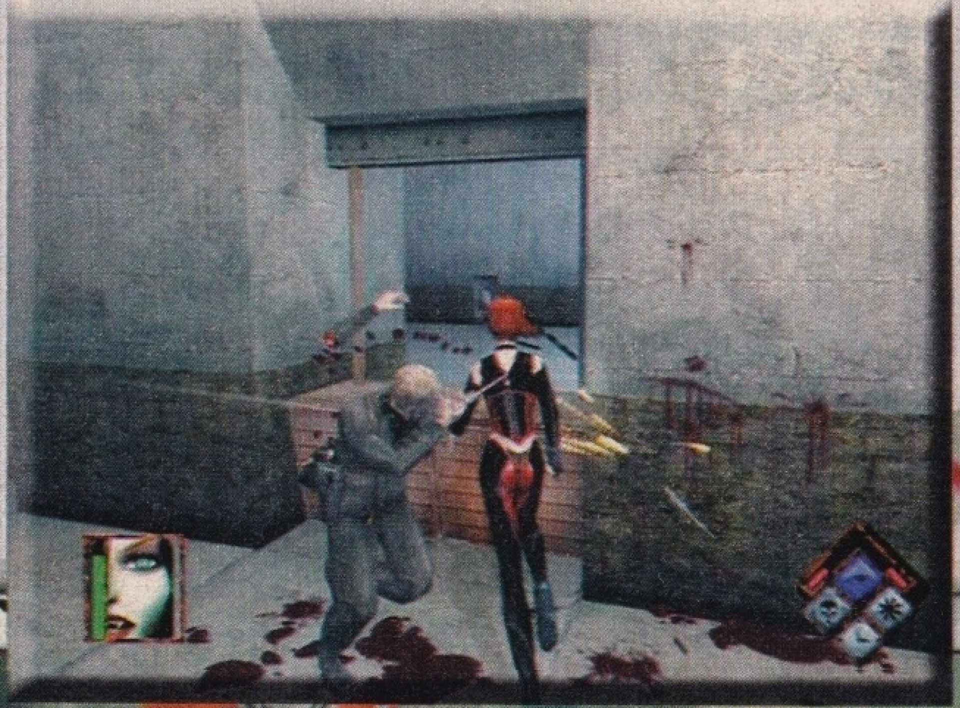
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

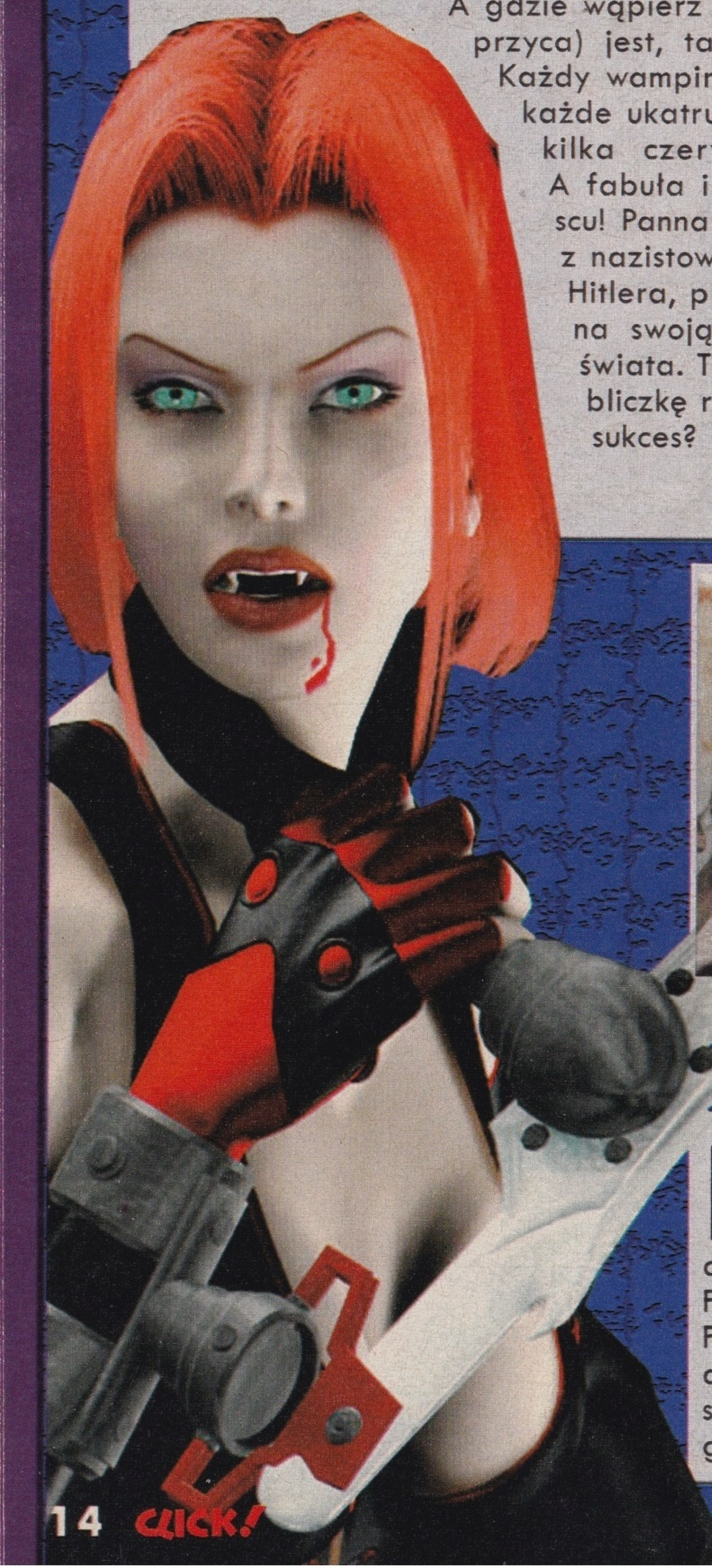
Komercyjna wersja najsłynniejszej gry sieciowej wciąż jeszcze nie pojawiła się na rynku. Na szczęście jej autorzy pracują w pocie czoła, byleby tylko zapewnić graczom satysfakcję. Oczekiwania są wielkie: w trybie single–player pojawi się dwadzieścia misji do przejścia, modele postaci będą dużo lepiej wykonane (poprawione tekstury i bardziej płynna animacja), zaś przeciwników cechować ma znacznie lepsza sztuczna inteligencja. Mapy zaprojektują twórcy najlepszych map turniejowych. Co ciekawe, część narzędzi i poziomów zostanie po premierze gry udostępniona miłośnikom starej wersji COUNTER-STRIKE, i to za darmo! Obawy może rodzić jedynie silnik CONDITION ZERO – to przecież wciąż ten sam stary HALF-LIFE, pamiętający czasy QUAKE 2!



BLOOD RAYNE

Piękna, roznegliżowana kobieta, hektolitry krwi, do tego „mocna fabuła" i cała masa przemocy – oto sprawdzony przepis na wielki przebój początku XXI wieku. BLOODRAYNE zostało ugotowane w ten właśnie sposób. Do roli głównej bohaterki zatrudniono nastoletnią Rayne, dobrze zbudowaną dziewoję, której ojcem był prawdziwy wampir. A gdzie wąpierz (a właściwie półwampirzyca) jest, tam i krwi nie brakuje! Każdy wampir, każdy zabity potwór, każde ukatrupione wrogie bydlę to kilka czerwonych plam więcej. A fabuła i przemoc? Są na miejscu! Panna rusza bowiem do boju z nazistowskimi sługusami Adolfa Hitlera, pragnącymi przeciągnąć na swoją stronę całe zło tego świata. Tylko czy jazda pod publiczkę rzeczywiście gwarantuje sukces?








RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY

Kilka tygodni temu firma Activision poinformowała, że ENEMY TERRITORY, dodatek do wciąż jeszcze popularnego FPP–a RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, zostanie wydany jako oddzielna gra. W programie pojawi się nowa kampania dla pojedynczego gracza, oferująca kilkanaście misji rozgrywających się w Europie Zachodniej i na pustyniach Afryki. Tryb multiplayer umożliwi zabawę grupie do 64 graczy, dorzuci nowe bronie oraz lepiej sprawujące się boty. Całość pojawi się na rynku dopiero na wiosnę, jednak już dziś autorzy gry obiecują udostępnić pierwszy MP Test jeszcze przed Gwiazdką.

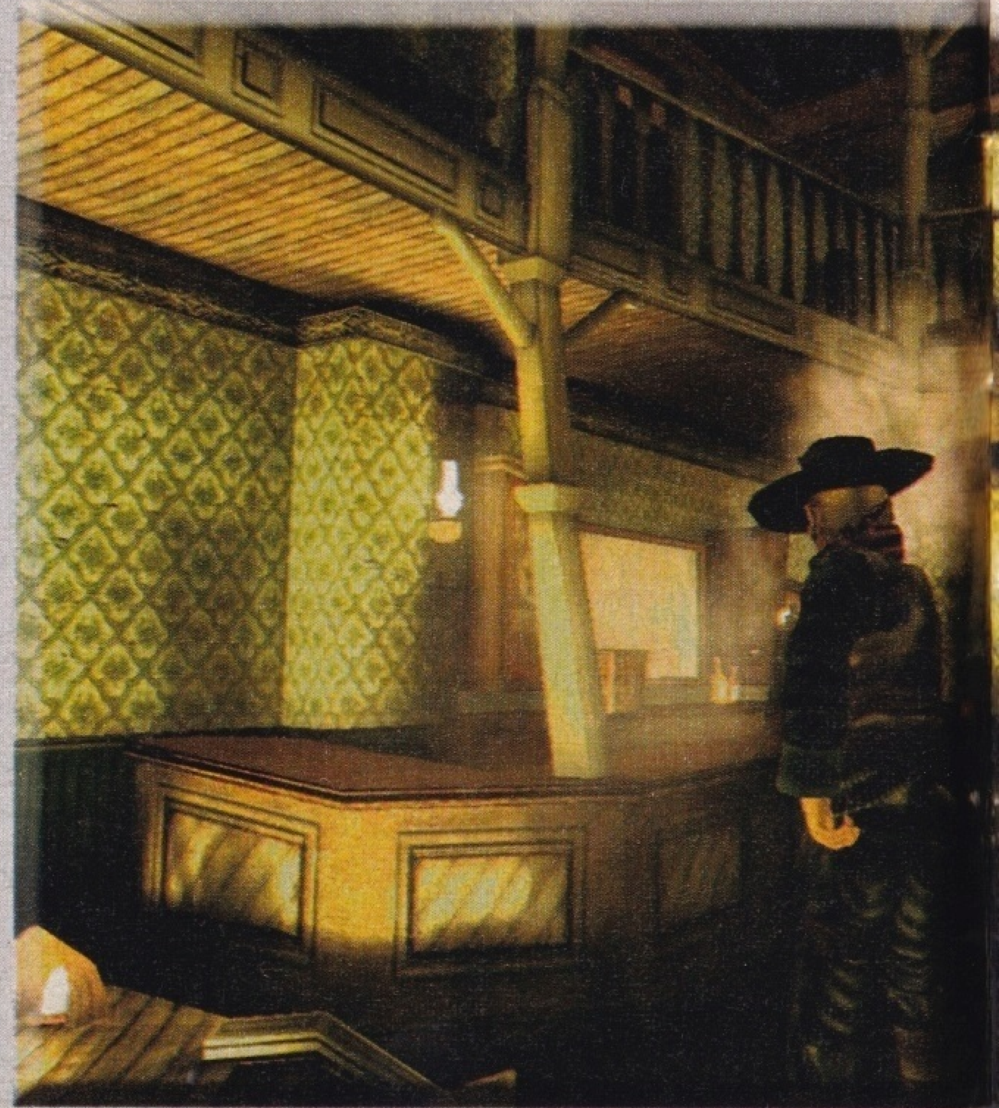



S.W.A.T.: URBAN JUSTICE

Świetna taktyczna strzelanina SWAT 3 podbiła serca miłośników RAINBOW SIX i na długo uczepiła się czołówek list przebojów. Nic dziwnego, że trwają już prace nad kolejną częścią cyklu. SWAT: URBAN JUSTICE przeniesie graczy w niedaleką przyszłość, kiedy to zrodzona z kapitalistycznego zaślepienia socjalizmem radykalna biedota zaczyna

DEADLANDS

Oto superciekawy pomysł na RPG. A to z uwagi na tematykę i świat gry (Amerykaninowi termin „Deadlands" mówi sporo, gdyż jest to popularny w USA system fabularny). W DEADLANDS będziesz miał okazję wziąć udział w przygodach toczących się na alternatywnym Dzikim Zachodzie. Spotkasz tu postacie standardowe: rewolwerowców, szeryfów i Indian, ale – uwaga! – również rasy inne niż ludzka. Zaobserwujesz także działanie potężnej magii. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1877, a bohater musi poradzić sobie z inwazją obcych i wrogich ludziom istot. Autorzy podkreślają, że DEADLANDS da graczom





ochoczo wstępować do organizacji paramilitarnych, trudniących się nielegalnym handlem bronią i narkotykami, stręczycielstwem oraz rabunkami. Gracz, prywatnie członek nowopowstałych oddziałów LA SWAT, odważnie wkracza do akcji. Autorzy gry obiecują cudowną grafikę oraz dopracowane procedury sztucznej inteligencji. Niepokoi jedynie odejście od realizmu. Wiosną tego roku Sierra zrezygnowała z oficjalnej licencji SWAT, tłumacząc się chęcią wprowadzenia kobiet do komputerowych oddziałów...

swobodę manewru i wyboru drogi postępowania. No, ale cóż – w końcu to opowieść o Dzikim Zachodzie – bezkresnych pustyniach, preriach i niekończących się górskich pustkowiach. Drużyna penetrująca te niebezpieczne tereny może składać się zarówno ze standardowych rewolwerowców, jak i szamanów czy naukowców. Warto też powiedzieć, że w DEADLANDS będziesz mieć do czynienia nie tylko z prymitywnymi urządzeniami, właściwymi dla epoki, ale również z pewnymi wynalazkami, wzorowanymi na technice Obcych. Gra ma imponować dynamiką, a wszystkie walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym.

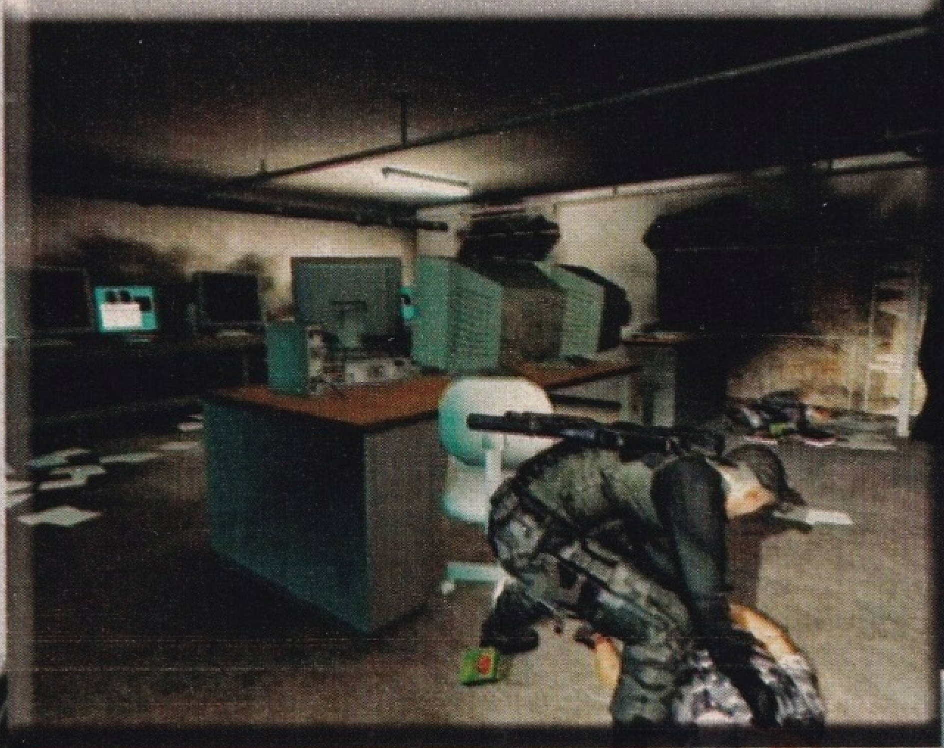


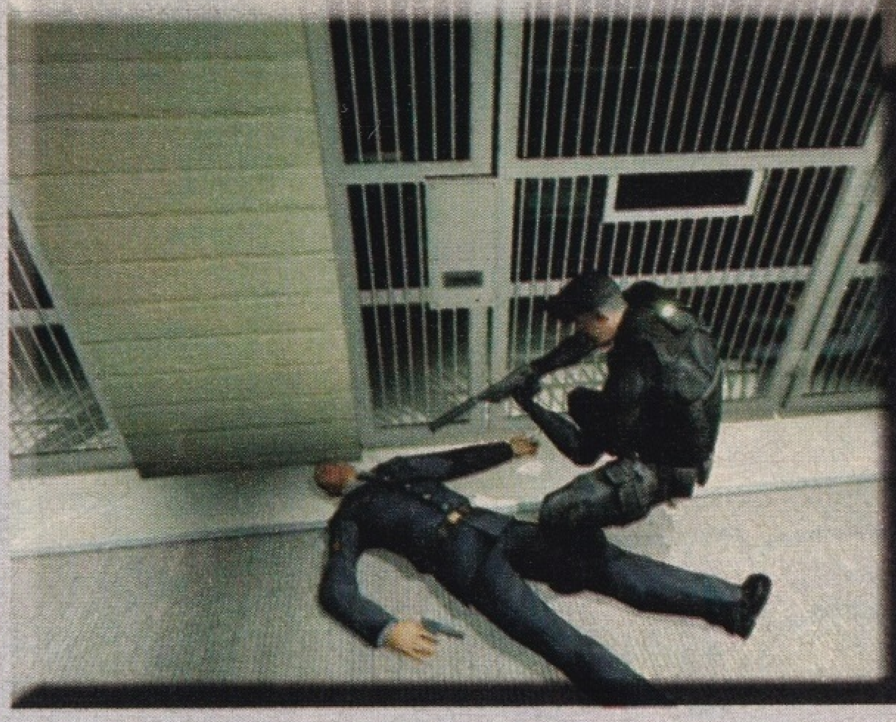




TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Tym razem los uśmiechnął się do miłośników SUM OF ALL FEARS. Nowa gra bazująca na twórczości Toma Clancy'ego pozwoli im wcielić się w postać





agenta specjalnego Sama Fishera, pracującego dla tajnej komórki Agencji Bezpieczeństwa Narodowego. Owemu bezpieczeństwu zagraża groźny terrorysta. Ubi Soft, producent gry, pokusił się o szereg zmian w stosunku do znanego RAINBOW SIX. Zapowiedziano widok TPP, czternaście misji, 13 rodzajów broni, zestaw gadżetów w postaci różnego rodzaju noktowizorów, celowników, granatów, minikamer i wytrychów, wreszcie cudowną grafikę. Odpowiada za nią silnik Unreal Warfare Engine, znany szerzej pod nazwą „Unreal 2 Engine". Należy jednak spodziewać się pewnych uproszczeń, jako że gra pierwotnie ukazała się na konsolę X-Box.

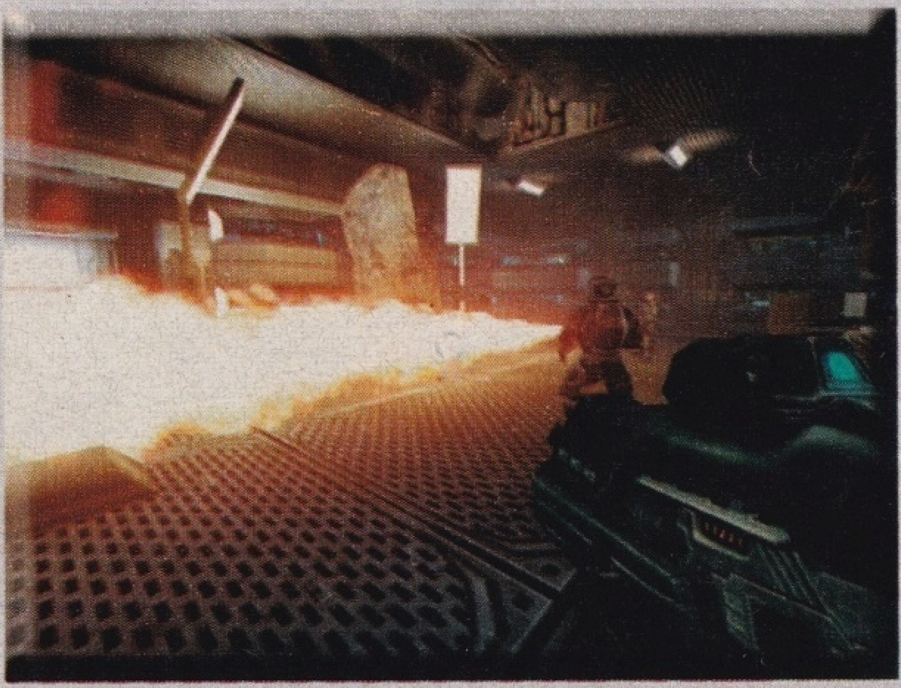




UNREAL 2: THE AWAKENING

Długo oczekiwany UNREAL TOURNAMENT 2003 pojawił się już w zachodnich sklepach. Wzbudził wiele kontrowersji, jednak szatę graficzną chwalili niemal wszyscy. Dlatego właśnie aż trudno uwierzyć, że UNREAL 2 będzie jeszcze piękniejszy. Gra przyniesie rozbudowany tryb dla jednego gracza. Główny bohater, John Dalton, wybierze się w odległe zakątki kosmosu. Zwyczajną, dość spokojną misję przerwie wybuch międzygalaktycznej wojny. Kilkanaście ras rozpocznie bój o władzę nad częścią galaktyki, zagrażając życiu niewinnych kolonistów i uczciwych górników. Autorzy zapowiadają szybką i trzymającą w napięciu akcję, ciekawe poziomy oraz interesującą fabułę. Szkoda tylko, że zalecają zaopatrzenie się co najmniej w GeForce 3...



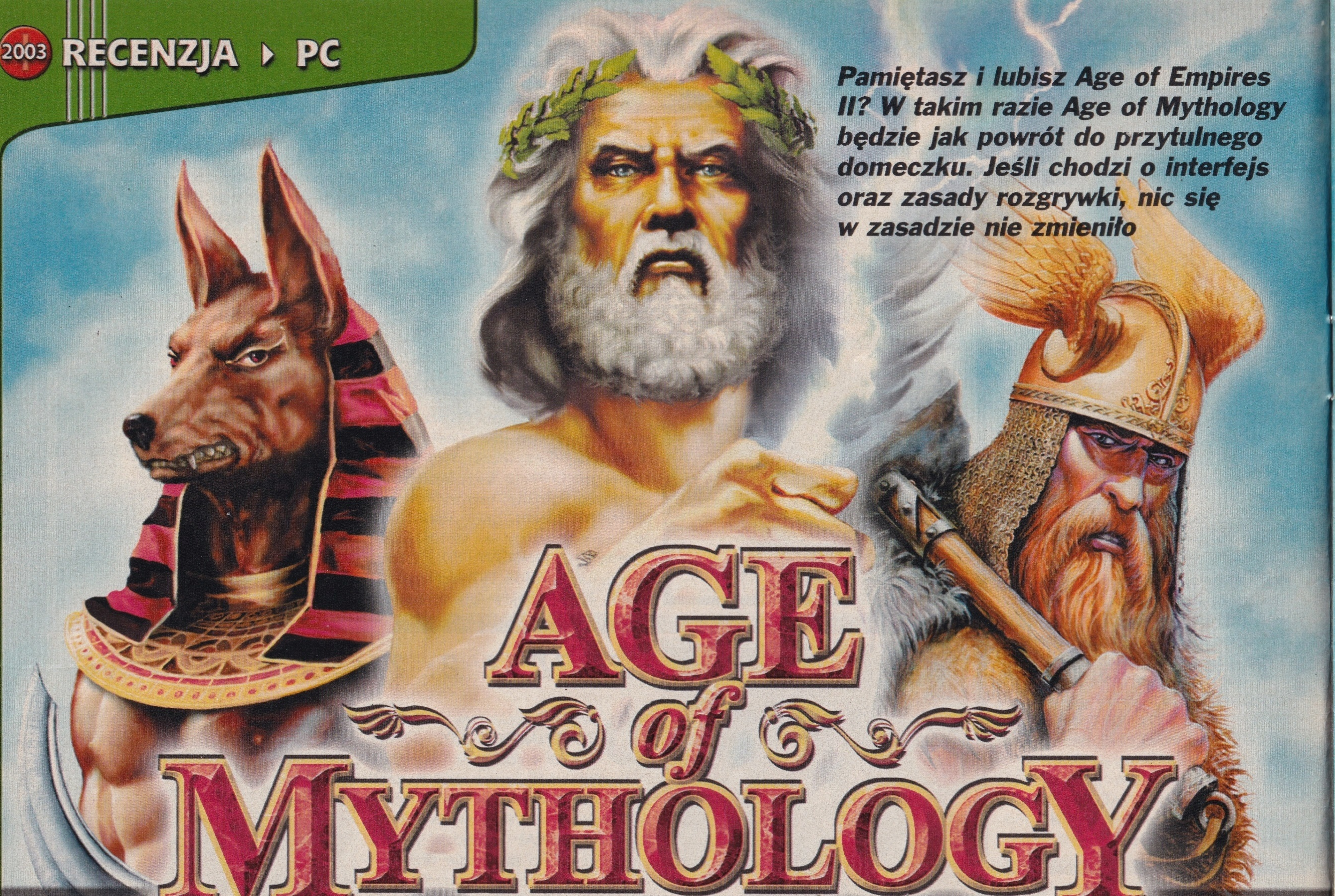


SPELLS OF GOLD

W SPELLS OF GOLD będziesz miał niepowtarzalną okazję wcielić się w człowieka, dla którego najważniejsze nie jest zbawianie świata czy walka z siłami Mroku, ale zwykłe i – jakże ludzkie! – napchanie własnej kabzy. Rosyjscy autorzy stworzyli postać handlarza, który podróżuje po ogromnym świecie Lokatrienn (można będzie odwiedzić ponad 100 miast) i prowadzi mniej lub bardziej skomplikowane operacje handlowe, wykorzystując różnice cen pomiędzy poszczególnymi regionami. No dobrze, a teraz dodatkowa informacja: troszkę kłamałem... Nasz handlarz nie jest materialistą do szpiku kości. Zaangażuje się w walkę pomiędzy Dobrem a Złem, odkryje tajemnice Mrocznego Sprzysiężenia, a być może odnajdzie nawet Drogę Wybrańca, którą będzie mógł podążyć... Jeeezu, zasypiam, kiedy to piszę...



Pamiętasz i lubisz Age of Empires II? W takim razie Age of Mythology będzie jak powrót do przytulnego domeczku. Jeśli chodzi o interfejs oraz zasady rozgrywki, nic się w zasadzie nie zmieniło



AGE of MYTHOLOGY





Czas na obowiązkowy fragment artykułu i wyjaśnienie, czym jest ta gra, do jakiego gatunku należy i jakimi zasadmi się rządzi. Co prawda stwierdzenie, iż jest ona wręcz identyczna z Age of Empires II powinno wystarczyć, bo nie przypuszczam, aby wśród czytelników Clicka były matoły nie znające tego tytułu ;), ale nudne obowiązki recenzenta zmuszają również do tłumaczenia, iż woda jest mokra. No to zaczynamy: Age of Mythology jest strategią czasu rzeczywistego, w której stajesz na czele jednego z trzech narodów i prowadzisz go poprzez cztery epoki historyczne. W każdej z tych epok dostępne stają się nowe wynalazki, nowe budowle oraz nowe jednostki wojskowe. Twoim zadaniem jest stworzenie silnej gospodarki (uprawa pól, karczowanie lasów, wydobycie złota), zyskanie łaski bogów oraz powołanie potężnej armii. W trakcie rozgrywki musisz zająć się sprawami odkryć technologicznych, aby twe państwo było coraz nowocześniejsze i dysponowało wydajniejszą gospodarką. Nowe sposoby uprawy pól, wynalezienie lepszych technik ścinania drzew i wydobycia kruszców – to jedna sprawa. Druga ściśle już związana jest z militariami. Lepsza broń i mocniejsze pancerze uczynią twych wojowników bardziej skutecznymi na polu bitwy. Natomiast nowe sposoby budowania pozwolą gmachom dłużej wytrzymywać napór wrogów (szczególne znaczenie ma to w wypadku murów oraz wież i fortec).

Rozgrywkę rozpoczynasz jako lokalny przywódca nie dysponujący w zasadzie niczym oprócz ambicji. Gmach rady miejskiej i kilku obywateli – oto z czym zaczynasz tworzyć imperium. Twoim zadaniem jest powołanie kolejnych robotników, rozesłanie ich do pracy (uprawa pól oraz wydobycie) oraz rozpoczęcie tworzenia miasta. Z niewielkiej osady musisz stworzyć prężnie działającą metropolię. Domy mieszkalne, świątynie, posągi, składy towarów, kuźnie, koszary, zbrojownie, porty – to budynki, których istnienie ułatwi prowadzenie wojny. Możesz również zamienić miasto w niezdobytą twierdzę. Zbuduj ciągnące się kilometrami mury (najpierw drewniane, potem z coraz doskonalszych materiałów), wznieś wieże strażnicze, stwórz fortece. Przeciwnik z całą pewnością straci sporo czasu i wykrwawi się, zanim zdobędzie tak przygotowane fortyfikacje.



Wojna jest najważniejszym elementem Age of Mythology. Dlatego też prawidłowe przygotowanie opcji bitewnych było tu szczególnie istotne. I podobnie jak w Age of Empires II, autorzy wykazali się pełnym profesjonalizmem. Jednostki wchodzące w skład oddziału można formować w kilka odmiennych szyków, a komputer automatycznie zwraca uwagę na to, aby łucznicy (i inne jednostki miotające pociski) zostali w drugim bądź trzecim szeregu i byli chronieni przez silne oddziały piechoty lub kawalerii. Wszelkiego rodzaju zwroty przeprowadzane są szybko i sprawnie, a armia zawsze pilnuje, by odwrócić się w stronę wroga najsilniejszą linią. W trakcie trwania bitwy możesz nakazać jednostkom pewne zachowania np. włączyć tryb agresywny lub defensywny. W zależności od tego żołnierze będą albo chronili pozycji i atakowali tylko najbliższych przeciwników albo rozbiegną się po całym terenie w poszukiwaniu, kogo by tu zarżnąć lub co by tu zburzyć. W zależności od składu armii, liczby wojsk przeciwnika i terenu, na którym rozgrywa się bitwa przydatne okazują się różne tryby zachowania. Na przykład w trakcie ostatecznej rozprawy z wrogą osadą dobrze jest sterować tylko częścią wojsk, a reszcie (najlepiej konnicy) dać wolną rękę i nakazać agresywne zachowanie. Spowoduje to, że twoi żołnierze będą w zapale ganiać za wszystkimi wrogami, a z braku wrogów zajmą się (z równym zapałem) niszczeniem najbliższych budowli.



Każda z nacji dysponuje innego rodzaju wojskami. W przypadku Egipcjan wszystko jest przejrzyste niczym kryształ lub mózg Froggera [o, Randall chyba czytał leksykon, bo używa nowego dla siebie słowa: mózg – Frogger]. Rydwan to Rydwan, Kawaleria na wielbłądach to Kawaleria na wielbłądach itp. W przypadku Wikingów może trochę mylić się Huskarl z Ulsarkiem, Hersirem i Jarlem, ale dopiero nazwy greckie stanowią prawdziwe wyzwanie! Gdyż niestety nazwy tych jednostek, choć historycznie prawidłowe, są po prostu nie do zapamiętania! Jaka jest różnica pomiędzy Petrobolosem a Texotesem? Czy Pentekonter może zjeść Gasphetesa, czy odwrotnie? Jak szybki jest Carcinos i czy może dogonić go Hetairoi, jeśli bardzo się postara? Czy Peltast może ostrzelać Hippikona, czy też Hippikon Peltasta? Czy Hypaspist jest statkiem, człowiekiem, potworem, czy człowiekiem na koniu? Myślicie, że znam odpowiedzi na te pytania? Niestety, nie bez ściągi! Rozumiem zamiłowanie do historycznej rzetelności, ale może nie należało aż tak przesadzać? Albo wprowadzić dwie opcje: dla graczy pochodzących z Grecji i dla reszty świata :).

W Age of Mythology niezwykle ważną rolę odgrywają bogowie. Każdy gracz może wybrać sobie główne bóstwo – obiekt jego westchnień i modlitw (moim jest pewna G.G., ale to nie ma nic do rzeczy :)), a następnie pomniejsze bóstwa. Przychylność bogów, to sprawa pierwszorzędnej wagi. Dzięki niej użyjesz piekielnie mocnych zaklęć (np. teleportujesz wojska na teren wroga, albo wykujesz magiczny tunel prowadzący z dowolnego punktu w dowolny punkt na mapie), a twoje jednostki wojskowe bądź chłopi otrzymają specjalne bonusy do walki lub produkcji. Więcej: łaska bogów owocuje tym, iż w świątyniach powołasz specjalne mitologiczne jednostki dysponujące ogromną siłą i zabijające standardowych wrogów szybciej niż Wielki Arnold gangsterów w filmie Commando. Potężne Kolosy, waleczne Minotaury, rujnujące flotę wroga Krakeny, uzdrawiające przyjaciół Walkirie, plujące jadem Kobry, przerażające Mumie, mające zdolności transportowe ptaki





Roki i Lewiatany – to tylko część z tych niezwykłych jednostek. Ich umiejętne wykorzystanie może zapewnić błyskawiczny sukces na polu bitwy. Powiem więcej: przy rozsądnym sterowaniu życiem duchowym narodu zyskujesz tak wielką łaskę bogów, że rekrutacja standardowych jednostek (złożonych z „ludzkich" żołnierzy) staje się mało przydatna, a armie złożone z mitologicznych stworów przemierzają mapę świata niczym mordercze tornado.

Pisałem już, jak ważni są bogowie i ich przychylność. Ale w jaki sposób pozyskać łaskę tych potężnych duchowych istot? Otóż każda z nacji zna inne sposoby zjednywania sobie bóstw. Grecy wznoszą świątynię i musisz potem wysłać mieszkańców, aby się w niej modlili. Im większa liczba wyznawców, tym szybciej rośnie wskaźnik łaski bogów. Egipcjanie budują potężne monumenty, a bogowie patrzą wtedy na nich przychylniejszym wzrokiem. Najciekawszy sposób zdobywania zaufania bóstw mają Wikingowie. Jako naród wojowników muszą wywalczyć sobie łaskę w boju. Nieważne, czy będzie to walka z dzikimi zwierzętami, czy innymi narodami. Liczy się tylko liczba trupów i upojny zapach świeżo przelanej krwi, który miło łechce nozdrza Lokiego, Odyna lub Thora – wikińskich bogów.

Age of Mythology opowiada historię trzech potężnych narodów: Greków, Egipcjan oraz Wikingów. W odróżnieniu od Age of Empires II, różnice pomiędzy poszczególnymi nacjami są ogromne. Pisałem już o diametralnie innym sposobie pozyskiwania łaski bogów, ale to nie wszystko. Na przykład gospodarka Egipcjan nie jest w żaden sposób uzależniona od drewna i od samego początku ten południowy naród dysponuje sporą kulturą rolną. Jednak najciekawsze rozwiązanie zastosowano w przypadku gospodarki Wikingów. Po pierwsze, wojownicy z północy dysponują mobilnymi składami towarów (Ox Cart), co znacznie ułatwia wydobycie surowców. Po drugie, w ich państwie kto inny wydobywa złoto, a kto inny buduje gmachy oraz uprawia pola i ścina drzewa. Co ważne, wszyscy ci robotnicy mogą również brać udział w walce (są po prostu jednocześnie robotnikami i standardowymi wojownikami) i to ze znacznie lepszym skutkiem niż słabiutcy obywatele Grecji lub Egiptu.

W trakcie trwania bitew sporą rolę odgrywają bohaterowie (najciekawsi są herosi greccy, bo znamy ich z kart książek). Nie są oni tak potężni, jak niektóre z mitologicznych potworów, ale ich specjalne zdolności znacznie zwiększają możliwości twej armii oraz gospodarki (bardzo interesująco wyglądają w tym wypadku zdolności Faraonów). W trakcie trwania kampanii masz okazję prowadzić specjalnych bohaterów – takich, wokół których stworzona została fabuła gry. Zrozumiałe więc, że ich śmierć powoduje











Age of Mythology — Ocena: **5**

Microsoft / APN Promise

http://www.ensemblestudios.com/aom

Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: 169 zł	PS2
Wymagania sprzętowe Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		Xbox
5 Grafika	4 Dźwięk	5 Frajda

(+) Wszystkie zalety AGE OF EMPIRES II plus fantastyczne opcje zarządzania religią

(–) Profesjonalne wykonanie, w którym zabrakło szaleństwa i fantazji

Gra już w tej chwili znalazła się w czołówce najlepszych produkcji wszech czasów. Jak dla mnie, trochę na wyrost...



zakończenie rozgrywki klęską. Bardzo ważną rolę (dużo, dużo ważniejszą niż w Age of Empires II) odgrywają relikty. Znalezienie tych specjalnych, niezwykle cennych przedmiotów może znacząco wspomóc twe państwo. Robotnicy zaczną pracować szybciej, pojawią się dodatkowe oddziały, jednostki będą mniej kosztować, budowle staną się wytrzymalsze itp. itd.

Od strony graficznej program został przygotowany znakomicie. Zarówno budowle, jak i poszczególne jednostki zostały narysowane nie tylko realistycznie, ale estetycznie. Poza tym, niektóre z nich naprawdę budzą grozę. Ogromny, czerwony smok polatujący nad miastem, przyczajone za budynkami gigantyczne, złote Kolosy, buszujący po morzach i niszczący floty Kraken, otoczone chmarami much Mumie – wszystko to naprawdę robi wrażenie. Ważne jest też, iż dla każdej cywilizacji przygotowany został inny styl architektoniczny, a w dodatku architektura budowli zmienia się również po wkroczeniu w następną epokę historyczną. Spotkasz również sporo stworzeń zamieszkujących lasy, pola i pustynie. Od niewinnych ptaszków i jelonków aż po niedźwiedzie, wilki, krokodyle, czy hipopotamy, z którymi spotkanie może się niefortunnie zakończyć dla twych robotników.

Jak ocenić Age of Mythology? Z jednej strony niewiele tu widzę nowości dotyczących ekonomii, z drugiej strony wprowadzenie wiary w bogów niesamowicie uatrakcyjniło zabawę. Co ważne możesz przecież wybierać alternatywne bóstwa, a to powoduje, iż dostępne stają się przeróżne kombinacje zaklęć oraz dysponujesz armiami o różnym składzie osobowym (a właściwie w tym wypadku wypadałoby napisać „o różnym składzie potworowym"). Dzięki temu jedna i ta sama gra może stać się inna od poprzedniej w zależności od wyboru bóstw opiekuńczych. Podobnie jak Age of Empires II, Age of Mythology charakteryzuje się ogromną grywalnością. Niewątpliwą zaletą jest odziedziczony po Age of Empires II prosty w użyciu i przejrzysty interfejs. Mniej zaawansowani gracze mogą wybrać najniższy poziom trudności, na którym rozgrywka jest banalnie prosta. Osoby doświadczone i spragnione emocji wybiorą najtrudniejszy poziom trudności, a na nim komputerowi wrogowie zachowują się już całkiem rozsądnie i nie dają sobie w kaszę dmuchać.



W grze zabrakło mi jakiejś dozy szaleństwa. Owszem, to program dopracowany, dopieszczony i przygotowany z ogromnym profesjonalizmem. Ale... Po pierwsze sądzę, iż w grze powinny znaleźć się trzy odrębne kampanie dla trzech narodów, a nie tylko jedna kampania bez alternatywnych możliwości. Po drugie przydałaby się większa interakcja z bogami. Dlaczego na przykład nie możesz czasami usłyszeć głosu z nieba mówiącego: „wiesz co synku, coś ty za mało dbasz o mnie. Poślę do miasta tych dziesięć milutkich Minotaurów (oraz ojca Rydzyka :)), aby zajęty się wychowaniem twych poddanych w duchu wiary i modlitwy". Oczywiście opcja taka miałaby sens tylko wtedy, gdybyś NAPRAWDĘ zaniedbał rozwój religii. Przecież wiadomo, że bogowie greccy byli bardzo, ale to bardzo obraźliwi, a piorun z ich ręki wychodził równie szybko, jak coś tam – coś tam ze spodni Casanovy :). Szkoda, że nie pomyślano o wprowadzeniu takiej opcji jak morale wojsk, a także o włączeniu możliwości wzrostu rolplejowych wskaźników w zależności od zdobytego doświadczenia. Wymierny efekt byłby chociaż taki, że gracz dbałby o swe jednostki weteranów i nie posyłał ich w samobójczych atakach. Szkoda również, że nie wprowadzono zróżnicowania pór dnia lub pór roku. Miło byłoby przecież obserwować skute lodem ugory zimą, zieleniejące kłosy wiosną i złote łany zbóż w lecie. Nie mówiąc o tym, że armie poszczególnych nacji mogłyby walczyć lepiej lub gorzej w zależności od rodzaju terenu i pory roku. Wikingowie z całą pewnością uwielbialiby pokryte śniegiem równiny, a Egipcjanie najlepiej czuliby się na piaskach pustyni.



Długo by wymieniać możliwość ewentualnych innowacji, ale brutalna prawda jest, jaka jest: Age of Mythology to powtórka z rozrywki. Następny odcinek Bonda. Podobna akcja, co zawsze, identyczne konflikty, te same gadżety i tylko panienki w łóżku agenta zmieniają się z odcinka na odcinek... Czy to wystarcza? Sądząc po popularności Bondów większości widzów wystarcza w zupełności.

Jacek „Randall" Piekara







THE LORD OF THE RINGS
FELLOWSHIP OF THE RING

„Jeden, by wszystkie odnaleźć i w ciemności związać...“

W wierszyku obok chodzi oczywiście o Jedyny Pierścień, choć złośliwi twierdzą, że równie dobrze mogłoby chodzić o tekstury w najnowszej grze firmy Vivendi Universal – THE FELLOWSHIP OF THE RING.

Drużyna Pierścienia to prościutkie połączenie gry akcji (widok TPP lub FPP) i przygodówki. Gra składa się z około 20 etapów połączonych przerywnikami animowanymi. W zależności od poziomu, kierujesz poczynaniami Froda, Aragorna bądź Gandalfa. Co będziesz robić? Ano, biegać, rzucać kamykami, walczyć kijaszkiem (lub mieczem, gdy go znajdziesz), zbierać pieczarki odnawiające nadwątlone siły życiowe i wykonywać od czasu do czasu drobne questy przygodowe („idź za róg, przynieś mi to i tamto“). Wątki przygodowe są w FotR naprawdę szczątkowe – questy i zagadki występują sporadycznie, głównie w etapach z Frodo. Na dłuższą metę gra nie oferuje więc żadnej głębi i, szczerze mówiąc, gdyby odjąć cały kontekst tolkienowski, pozostałaby zwykła zręcznościówka, podobna do takich tytułów jak CROC, GIFT czy nowy HARRY POTTER. Tyle o mechanizmach gry, przyjrzyjmy się teraz jej wykonaniu.

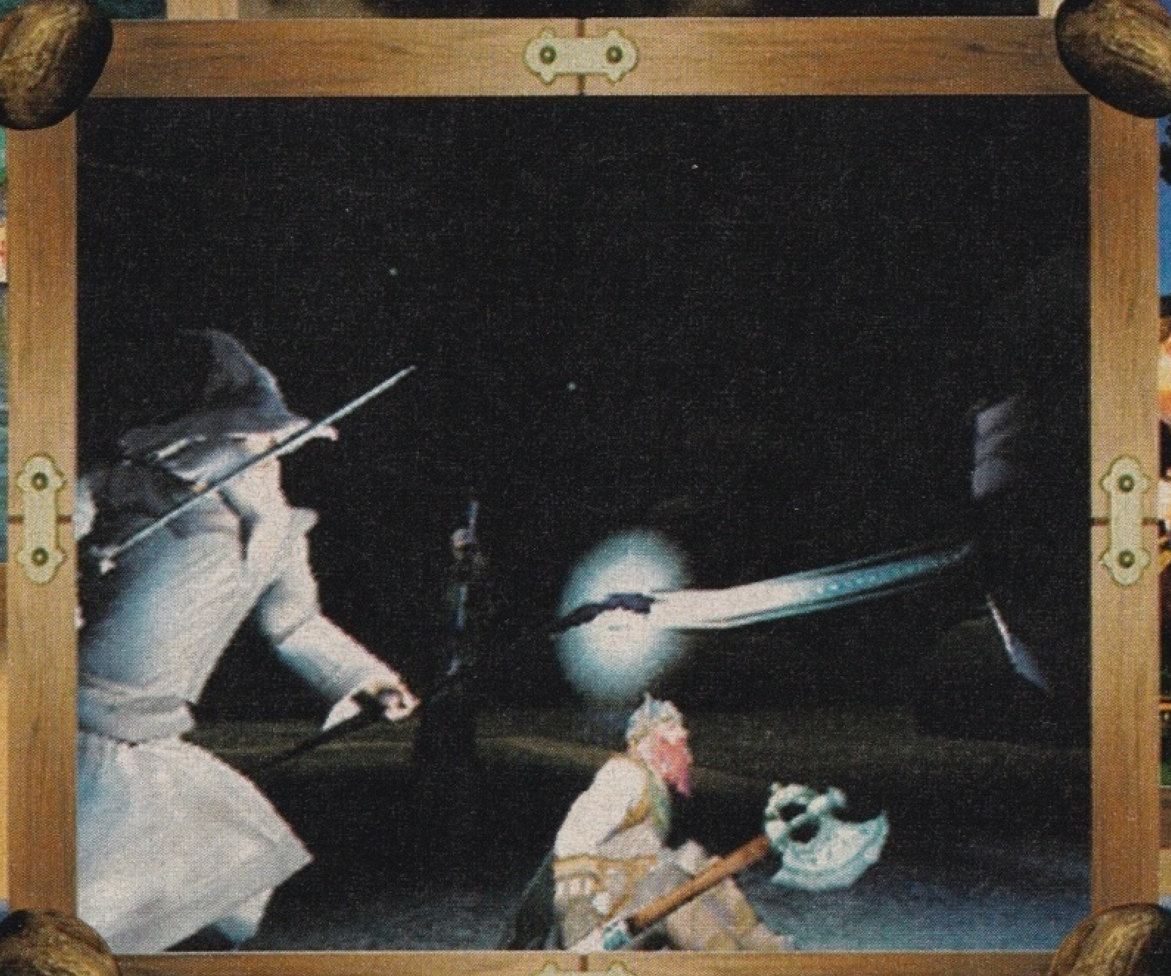
Na pierwszy ogień weźmy oprawę graficzną. Podobnie jak w przypadku innych elementów gry, tak i tu poziom jest bardzo nierówny. Choć w FotR znajdziesz mnóstwo rzeczy, które będą cię śmieszyć i irytować, nie można powiedzieć, że grafika jest całkiem nieudana. Pewne zarzuty da się jednak postawić. Chyba największą wpadką jest wykonanie wody (rzek, stawów itp.). Jej powierzchnia jest płaska jak deska, często nie porusza się zupełnie, jakby nagle chwycił przymrozek. W dodatku programiści nie postarali się, by jakoś sensownie wkomponować akweny wodne w otaczający krajobraz i w rezultacie rzeka często wygląda jak niebieska wstążka, rzucona niedbale w poprzek tekstur.

Nie podobają mi się również modele postaci, w szczególności hobbitów – twarze są wręcz odpy-











chające! Weźmy na przykład takiego Sama Gamgee. Wygląda jak dziecko z zespołem Downa i wytrzeszczem oczu. Ma nieproporcjonalnie wielkie ręce i stopy, co, jak mniemam, w założeniach miało oddawać ducha rasy hobbickiej. Zabieg nie udał się i w efekcie masz wrażenie, że prowadzisz bandę niepełnosprawnych, a nie sympatyczne niziołki. Podobnie rzecz się ma z innymi postaciami, a nawet potworami. Gandalf, zamiast luźnego płaszcza (jak przystało na maga) prowadza się w kusym kubraczku przypominającym wdzianko Scorpiona w MORTAL KOMBAT. Jego broda natomiast wygląda, jakby ktoś ją wyciął z tektury i dokleił czarodziejowi do twarzy.

Chodzące tu i ówdzie po Hobbitonie owieczki to prawdziwa poezja, sam dr Frankenstein mógłby być z nich dumny. Po pierwsze, proporcje – z tego co pamiętam, owce miewają raczej tłuste zadki. W FotR natomiast owce przypominają satyryczne rysunki psów obronnych: wielka, napakowana „klata" i zwężająca się reszta ciała. Poza tym, nogi zginają im się w jakiś podejrzany sposób: zarówno przednie, jak i tylne zginają się w kolanach na zewnątrz, przez co zwierzę wygląda tak: < >. Obserwując kicające po łące baranki można wręcz pęknąć ze śmiechu. Oberwało się też kaczkom pływającym po stawie (nie poruszają KOMPLETNIE NICZYM, przez co wyglądają jak drewniane kukiełki z Cepelii postawione na wodzie), wilkom (futro jakoś tak dziwnie sterczy, jakby je zamoczono w super glue, potargano i pozostawiono do wyschnięcia) i wielu innym stworom. Na tle tych wpadek całkiem nieźle prezentują się za to Czarni Jeźdźcy, a wręcz rewelacyjnie wypada Wierzba w Starym Lesie.

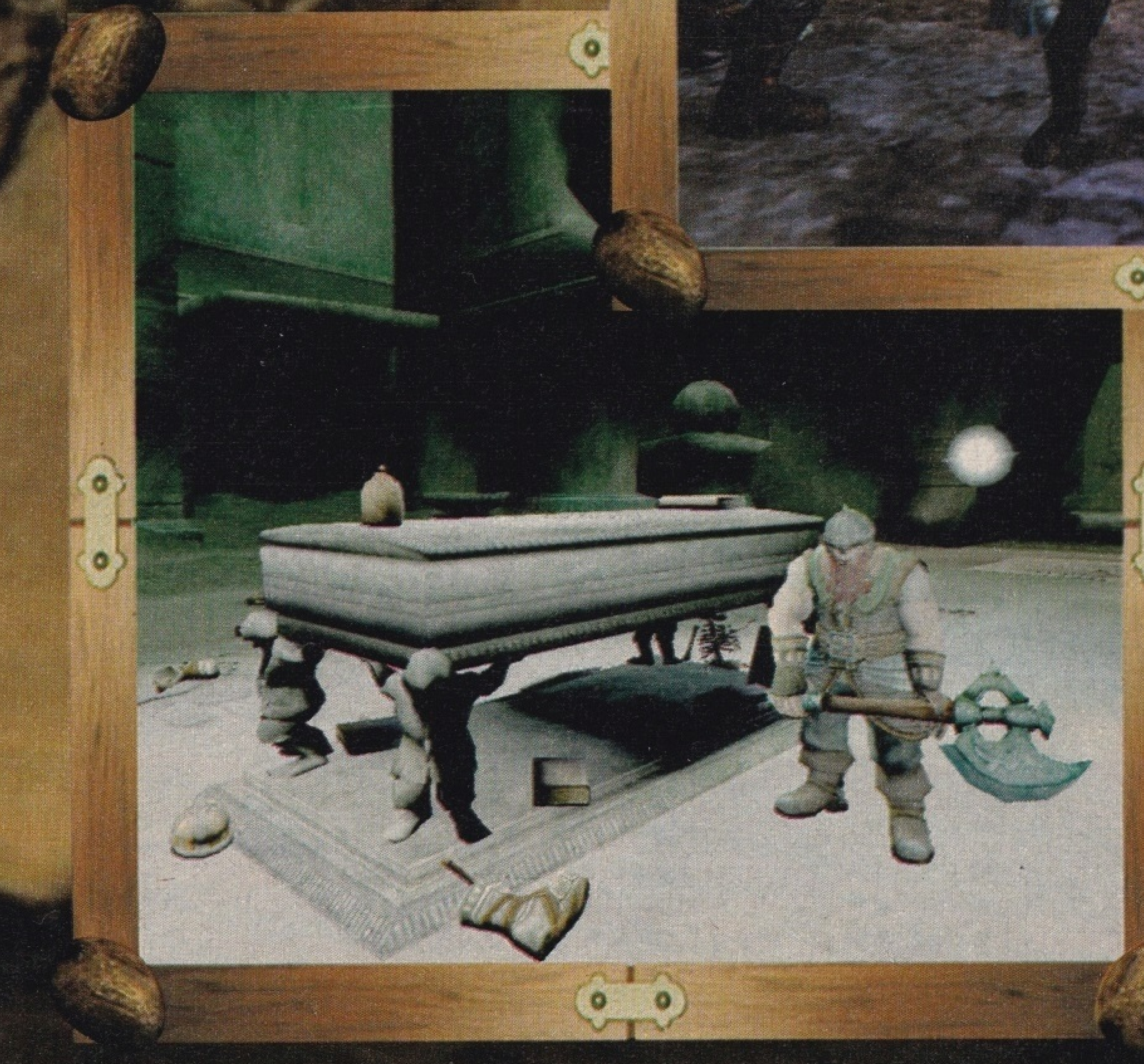
Bardzo ładnie wyglądają też plenery – górki, dolinki, drzewka i kwiatki. Wszystko w ciepłych, miłych dla oka barwach (przynajmniej na początku wyprawy). Efekt co prawda psują niedociągnięcia (takie, jak wspomniana wcześniej woda), ale ogólnie można chyba powiedzieć, że grafika otoczenia to jeden z najmocniejszych elementów FotR. Miejscami na pochwałę zasługuje również animacja postaci i potworów, choć nie zawsze (patrz owce). Całkiem nieźle wyglądają efekty specjalne (np. czary Gandalfa). Jest też jedna prawdziwa perełka: to, co dzieje się, gdy założysz na palec Pierścień (nie zdradzę, jakie są efekty). Pojawiające się od czasu do czasu wstawki animowane wykonane są z reguły na wysokim poziomie i prezentują się ładnie.

Dochodzimy tu do innej ważnej rzeczy – realizmu otoczenia i swobody działania. Niestety, w obydwu kategoriach FotR zupełnie się nie broni. W 90% przypadków podążać musisz wyznaczoną ścieżką i nie możesz nawet wejść na znajdujący się tuż obok pagórek, by podziwiać widoki. Kto grał w MORROWINDA ten wie, jak miłe może być czysto turystyczne szwędanie się po





















świecie i zwiedzanie dzikich ostępów. Tutaj jesteś pozbawiony tej przyjemności. Często zdarza się również, że na drodze staje ci rzeczułka z wodą po kostki lub maleńki płotek i taka przeszkoda nie daje się w żaden sposób pokonać.

Realizm w FotR to zupełnie oddzielny rozdział. Wiem, że będziecie podejrzliwie się odnosić do oceniania realizmu w grze fantasy, jednak są pewne granice. Gdy Frodo spada w dół z dużej (lub małej) wysokości, stoi podczas lotu na baczność. Wygląda to groteskowo. Kamień rzucony przed siebie odbija się w przedziwny sposób, często lecąc na wiele metrów w górę. Zupełnie jakby był wykonany z kauczuku, a obiekt, od którego się odbija, z betonu. Można się pokładać ze śmiechu, widząc, jak rzucony kamień odskakuje olbrzymim rykoszetem od miękkiej gleby, puchatej owcy czy... głowy Lobelii Baggins :)

Muzyka w grze jest w miarę niezła i pasująca do klimatu, ale nie nachalna. Niestety fatalnie wypadli polscy lektorzy – masz wrażenie, że oglądasz Pszczółkę Maję (Sam ma głos jak kastrat chory na zapalenie gardła). Szkoda, że nie przyłożono się bardziej, gdyż katastrofalne i nie pasujące do postaci głosy niszczą i tak niewielkie dawki klimatu, które gra oferuje.

Kto wie, może mimo licznych wpadek i niedociągnięć, FotR sprawi ci jednak choć odrobinę przyjemności. Główną zaletą jest obecność wątków, które nie pojawiają się w filmie, ani w grach Electronic Arts na nim opartych. Z zainteresowaniem badałem Stary Las, chętnie też obejrzałem takie postacie jak Tom Bombadil czy Stara Wierzba.

Ogólnie jednak FotR zdecydowanie zawiódł moje nadzieje – po raz kolejny otrzymaliśmy grę bardzo przeciętną, której rozgłos wynika tylko i wyłącznie z „wielkości" nazwy. FELLOWSHIP OF THE RING jest zdecydowanie zbyt krótki (około 8 godzin grania), zbyt liniowy i ma zbyt wiele niedociągnięć. Spodoba się, być może, dzieciom, jednak dla starszych fanów twórczości J.R.R. Tolkiena nie ma w tej grze nic interesującego. Może wersja na GBA wyjdzie lepiej panom z Vivendi...

Piotr „Frogger" Moskal





LotR: Fellowship of the Ring

Ocena: **4-**

Vivendi Universal / Play It

http://www.lordoftherings.com

Wersja PL	Action Advent.	PC
Multiplayer	Cena: 129,99 zł	PS2
		GBA
		Xbox

Wymagania sprzętowe
Pentium 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D, 850 HDD

4+ Grafika | 4- Dźwięk | 3 Frajda

(+) Miejscami grafika potrafi zauroczyć, występują wątki pominięte w filmie

(−) Gra jest zbyt prosta, żeby nie powiedzieć „prymitywna", jest też zbyt krótka

FotR niestety nie jest produkcją nadzwyczajną i hitem raczej się nie stanie. Zapewnia kilka godzin zabawy i spodoba się tylko dzieciom

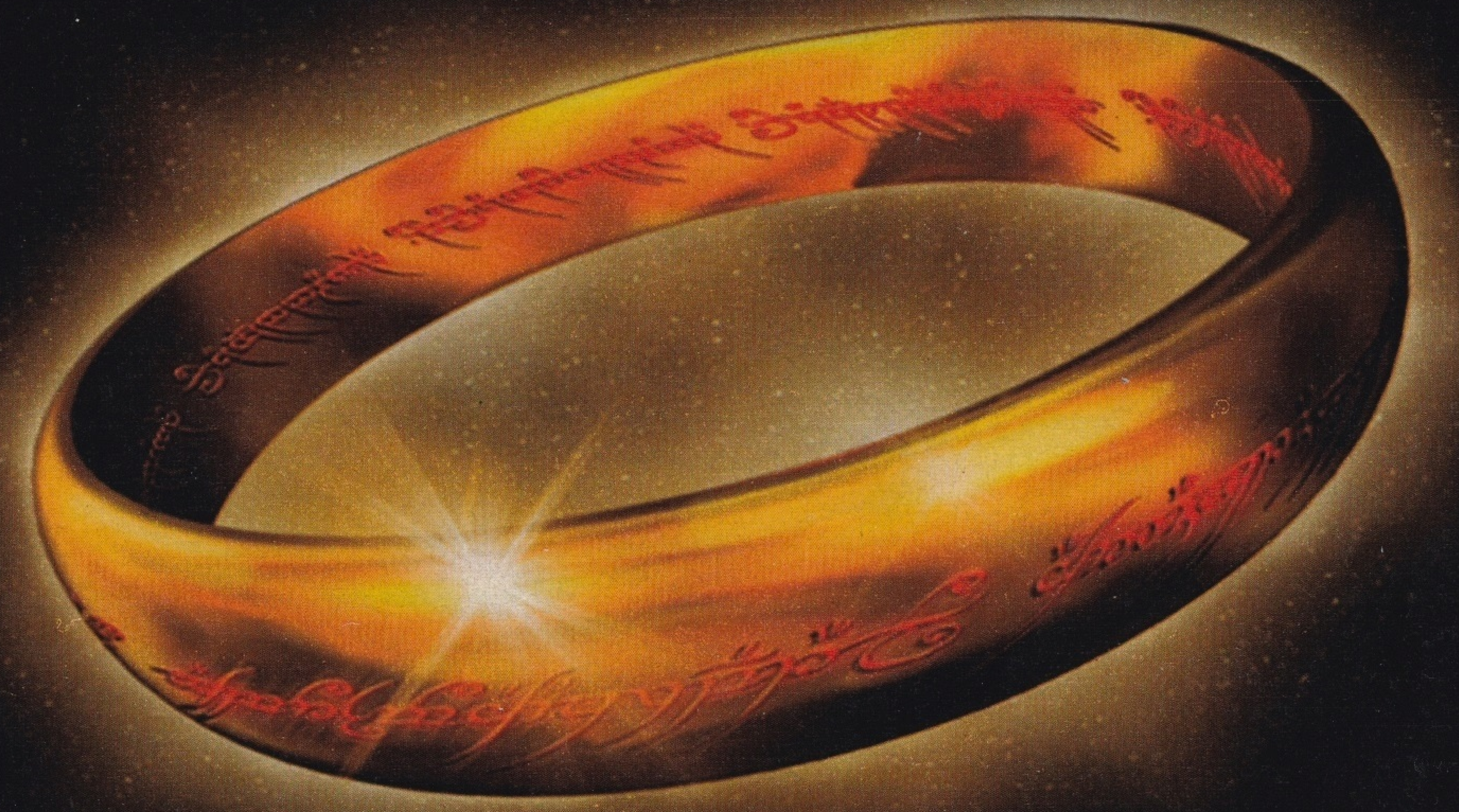
KONKURS z ...

The LORD of the RINGS™

THE FELLOWSHIP OF THE RING

Do wygrania 25 gier

Fellowship of the Ring



A oto nasze pytanie konkursowe:

Która z wymienionych osób NIE należała do Drużyny Pierścienia?

A) Boromir B) Gandalf C) Legolas D) Gloin

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, masz szansę na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

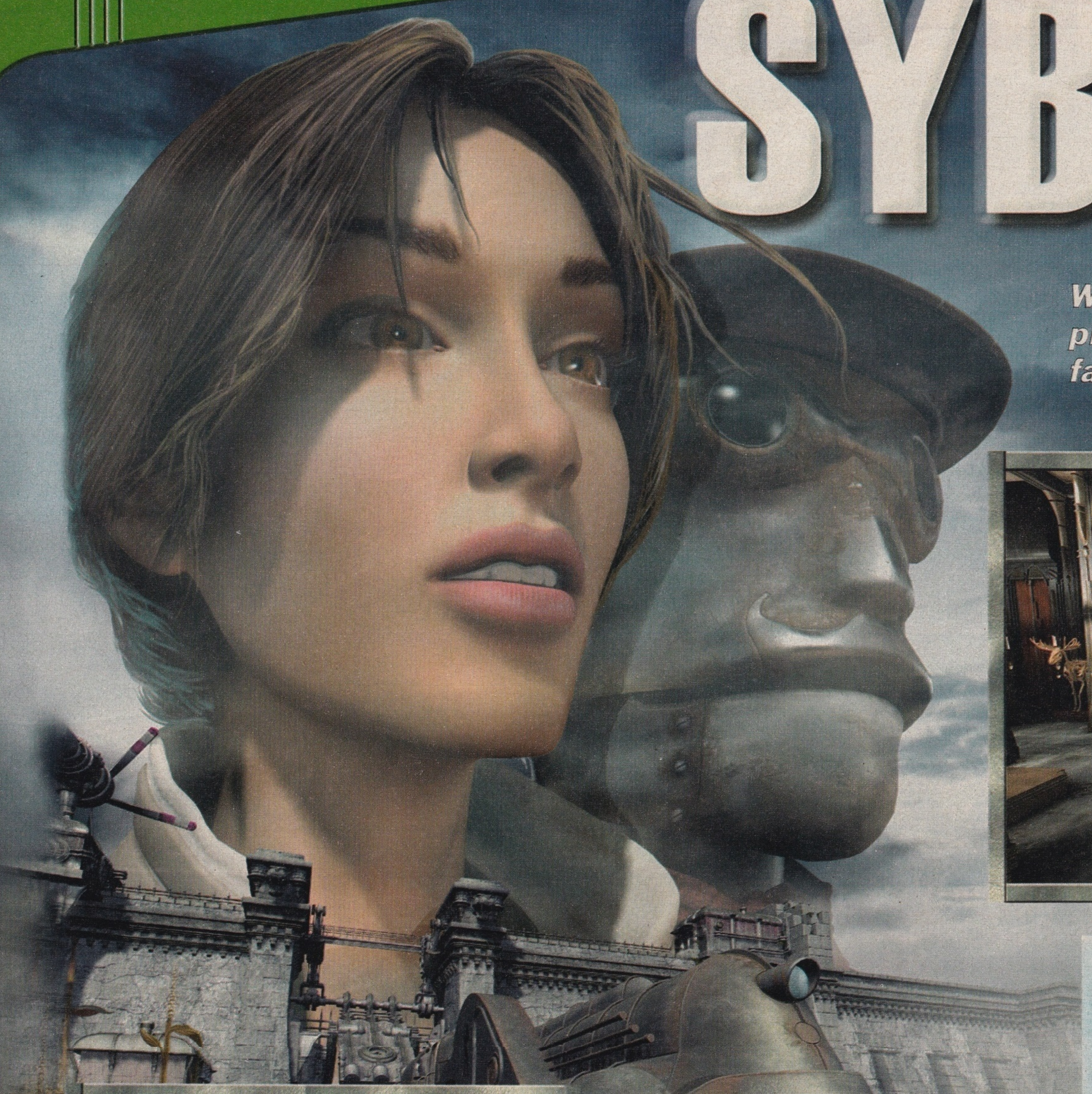
CL.FR.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

SYBERIA



Wreszcie wspaniała przygodówka z wciągajacą fabułą i rewelacyjną oprawą!

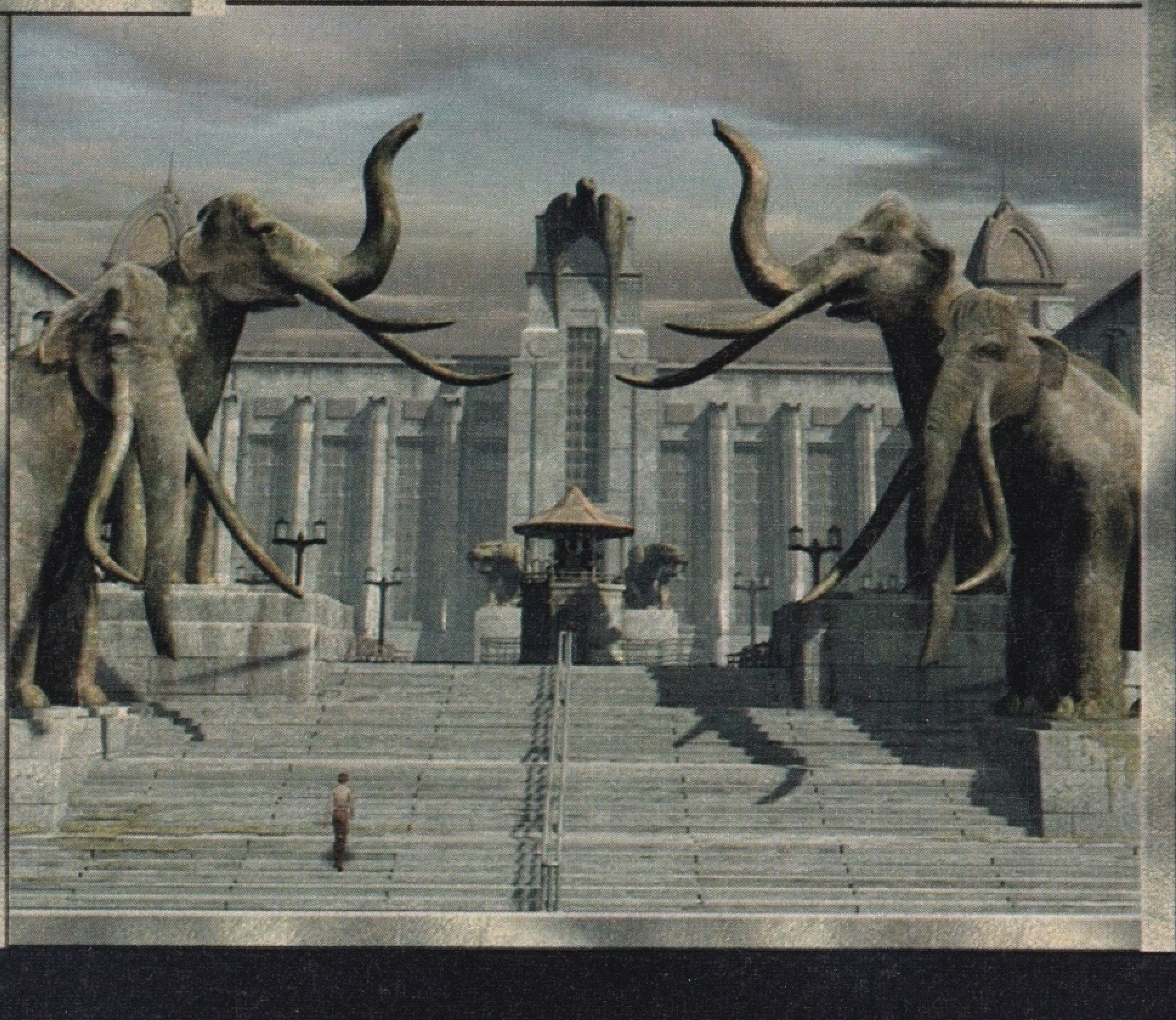


Czy pamiętasz jeszcze jakąś niezłą przygodówkę, przy której zasiedziałeś się do wczesnych godzin porannych? Tak się składa, że właśnie jest 5:00 rano, a ja wciąż gram w SYBERIĘ. Już dawno żadna gra przygodowa nie przykuła mnie do fotela na tak wiele godzin. Jeśli jednak jesteś zagorzałym fanem masakr z wykorzystaniem wszystkich możliwych broni, to możesz spokojnie przejść do innego artykułu, bo ten raczej cię nie zainteresuje. Jeżeli natomiast pociągają cię niesamowite historie, to niewykluczone, że SYBERIA skradnie kilka wieczorów z twojego wolnego czasu.

Akcja nie zalicza się do burzliwych. Wiosna, połowa kwietnia 2002 roku. Główna bohaterka, Kate Walker, zaradna pani mecenas z kancelarii prawniczej Marson & Lormont w Nowym Jorku, została wysłana do zapomnianego alpejskiego miasteczka, stolicy zabawek mechanicznych zwanej Valadilene, w celu sfinalizowania sprzedaży zadłużonej fabryki automatów. Sprawa wydaje się być łatwa, tym bardziej, iż przed przyjazdem Kate wszystkie szczegóły transakcji zostały ustalone z właścicielką XVII-wiecznej fabryki – Anną Voralberg. Wystarczy ją tylko odwiedzić oraz przedłożyć do podpisania odpowiednie dokumenty. Gdyby jednak to było wszystko, gra trwałaby około 10–15 minut, w trakcie których zdążyłbyś jeszcze przespacerować się i obejrzeć to malownicze miejsce.

W trakcie podróży Kate ze Stanów Zjednoczonych do Europy, 86-letnia madame V. zostaje wezwana przed oblicze Najwyższego. Oczywiście tak renomowana firma jak Marson & Lormont przewidziała podobny rozwój sytuacji (bądź co bądź, w leciwym wieku śmierć może wpaść z wizytą do każdego człowieka nie pytając o zgodę), więc była na taką





Syberia	Ocena
Microids / Cenega	**5**
http://www.syberia.info	

Wersja PL	TP Adventure	PC
Multiplayer	Cena: 79,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		GC
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB		PSX

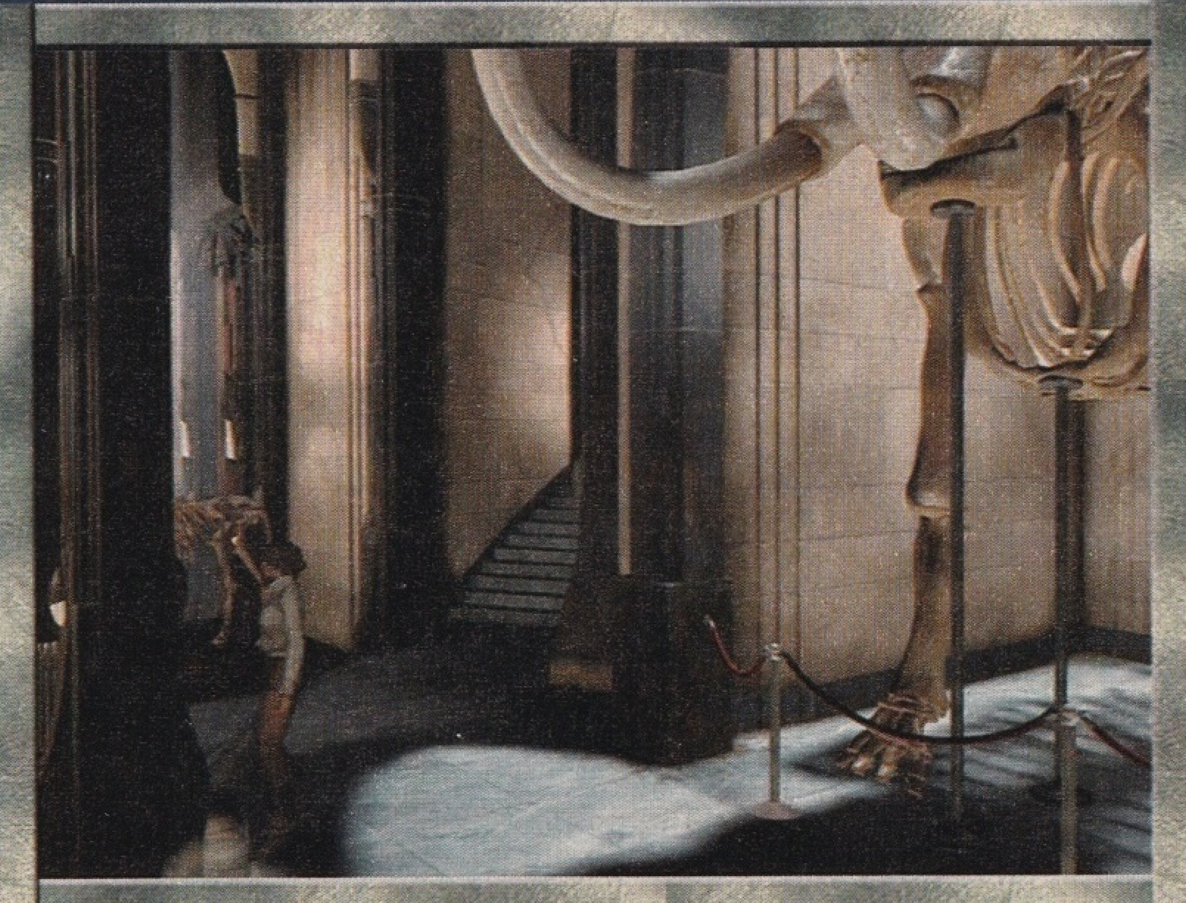
5+	Grafika
4+	Dźwięk
5	Frajda

+ Wspaniała atmosfera!!! Poza tym doskonała grafika, dopracowany scenariusz

– Dziwne cieniowanie głównego bohatera, mogłoby być więcej dźwięku i muzyki

Nareszcie pojawiła się gra przygodowa, przy której naprawdę można się zasiedzieć! Czyżby minęła zła passa przygodówek?

ewentualność przygotowana (firma, a nie śmierć). Kate udaje się do prawnika reprezentującego fabrykę, który oznajmia jej o istnieniu pewnej przeszkody uniemożliwiającej przejęcie. Przeszkoda ma na imię Hans i jest zaginionym bratem denatki. Problem tkwi w braku aktualnego adresu niespodziewanego nowego spadkobiercy. Twoim zadaniem, graczu, jest wcielenie się w rolę Kate oraz odnalezienie Hansa Voralberga.





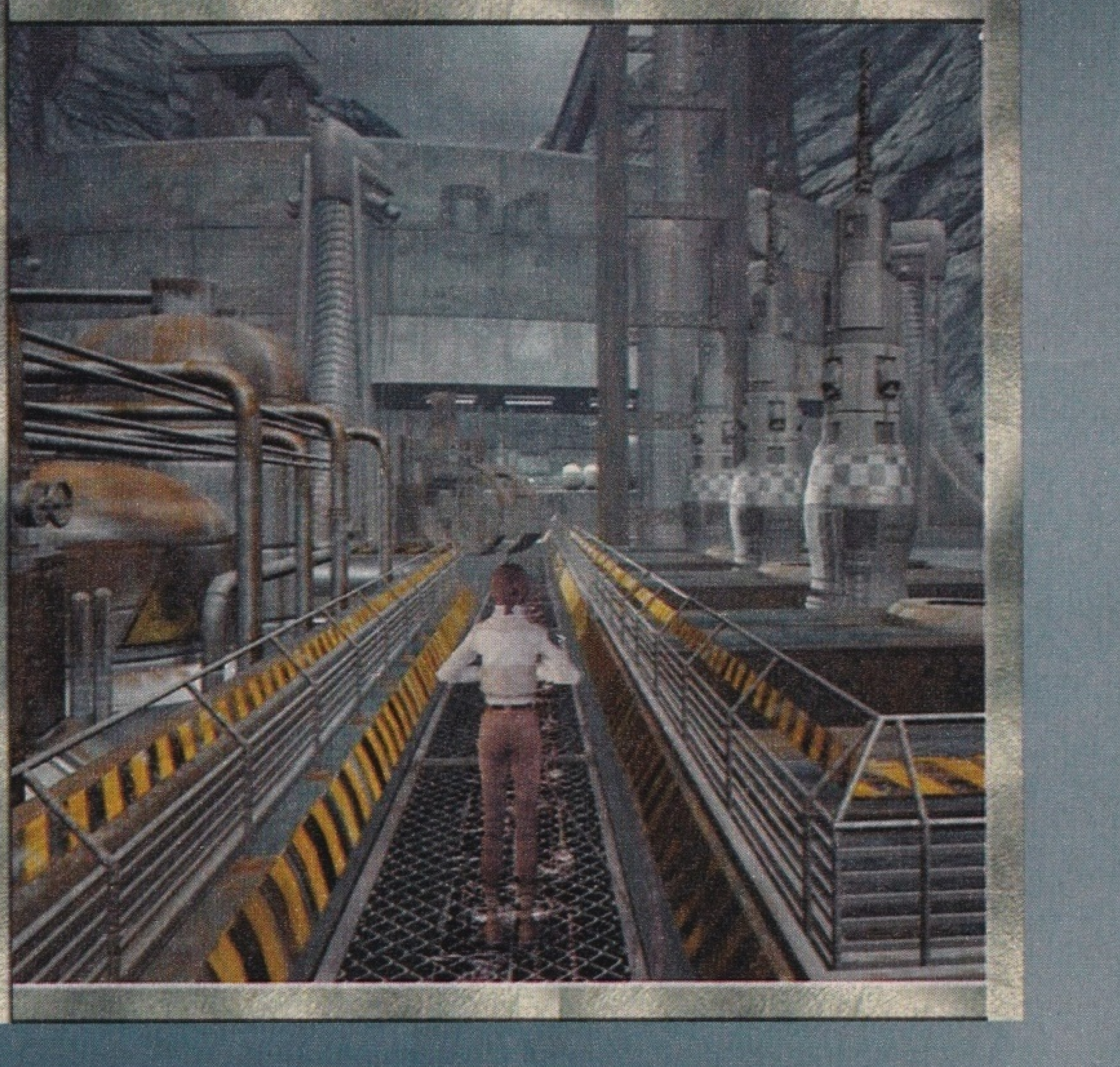
Grafika i silnik stworzone na potrzeby gry są doprawdy bajeczne. Prawie wszystko zostało dopracowane w najdrobniejszych detalach. Przebywając w stolicy zabawek mechanicznych czujesz się, jakby czas zatrzymał się na początku ery industrializacji. Brukowane uliczki, atmosfera przypominająca coś pomiędzy sielanką tolkienowskiego Bag Endu a „Przypadkiem Charles'a Dextera Warda" H.P. Lovecrafta. Jedynie dźwięk dzwoniącego co jakiś czas telefonu komórkowego głównej bohaterki przypomina, że jesteś w roku 2002. Niecodzienną zewnętrzną architekturę uzupełnia wręcz antykwarialny wystrój wnętrz, przemieszany z automatycznymi gadżetami z fabryki Voralbergów.



Jednocześnie widać ekonomiczny upadek mieszkańców Valadilene. Obdrapane ściany wewnątrz willi lokalnego mecenasa, poczciwy staruszek siedzący na ławce przy moście, wspominający czasy świetności miasteczka. Wszystko to rysowane i animowane w taki sposób, iż trudno oderwać się od ekranu komputera. A to dopiero początek opowieści.



Jedną z kilku rzeczy, do których można się przyczepić, jest spowolnienie animacji, gdy postać przybysza (przybyszki?) z Nowego Jorku próbuje wejść po schodach czy otworzyć drzwi. Zachowuje się wtedy dosyć sztucznie. Oprócz tego zbyt mało uwagi poświęcono cieniowi głównej bohaterki. Bez względu na oświetlenie, jego kształt zawsze przypomina owal. Wkładając tyle pracy w grafikę i wprawienie w ruch otoczenia, można się było pokusić o lepsze cieniowanie.



Oprawa muzyczna, w przeciwieństwie do grafiki, została potraktowana ascetycznie. Ma raczej za zadanie wtopić się w tło i nie przeszkadzać w konsumpcji przyrządzonej historii. To posunięcie wydaje się być celowe oraz pozwala budować specyficzny klimat otaczającego świata.

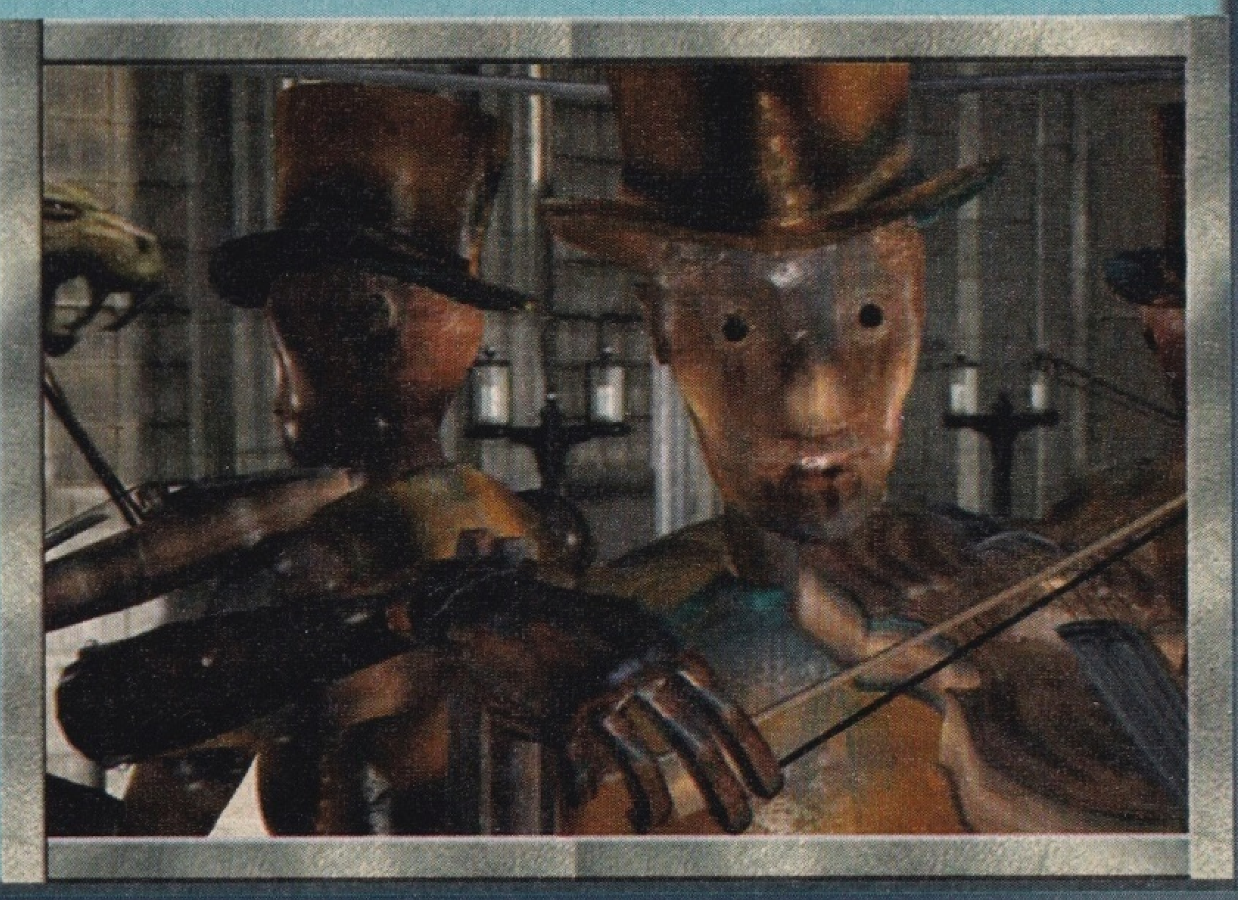
Zagadki są umiarkowanie skomplikowane. Po pewnym czasie nudzić może ciągłe poszukiwanie kluczy do ważnych dla dalszej fabuły lokalizacji. Niedogodność ta nie umniejsza jednak przyjemności czerpanej z rozgrywki.

Lokalizacja wykonana przez firmę Cenega jest dosyć dobra i sugestywna (na razie moimi ulubieńcami została para z łodzi stacjonująca w kanale miasteczka uniwersyteckiego). Do tej pory nie dostrzegłem żadnych błędów i wypaczeń.



Myślę, że nieprzypadkowo SYBERIA otrzymała pierwszą nagrodę w kategorii gier przygodowych na targach E3 w Los Angeles. Melancholijny, wciągający scenariusz Benoit Sokala, poparty bardzo dobrą grafiką, stawia tę grę co najmniej na równi z takimi tytułami, jak THE LONGEST JOURNEY, DISCWORLD NOIR czy NIGHTLONG. Już teraz można ją uczciwie zaliczyć do klasyki gatunku. Polecam na długie zimowe wieczory. Zwłaszcza gdy za oknem śnieg, a ciągnie cię do cieplejszych, nastrojowych klimatów.

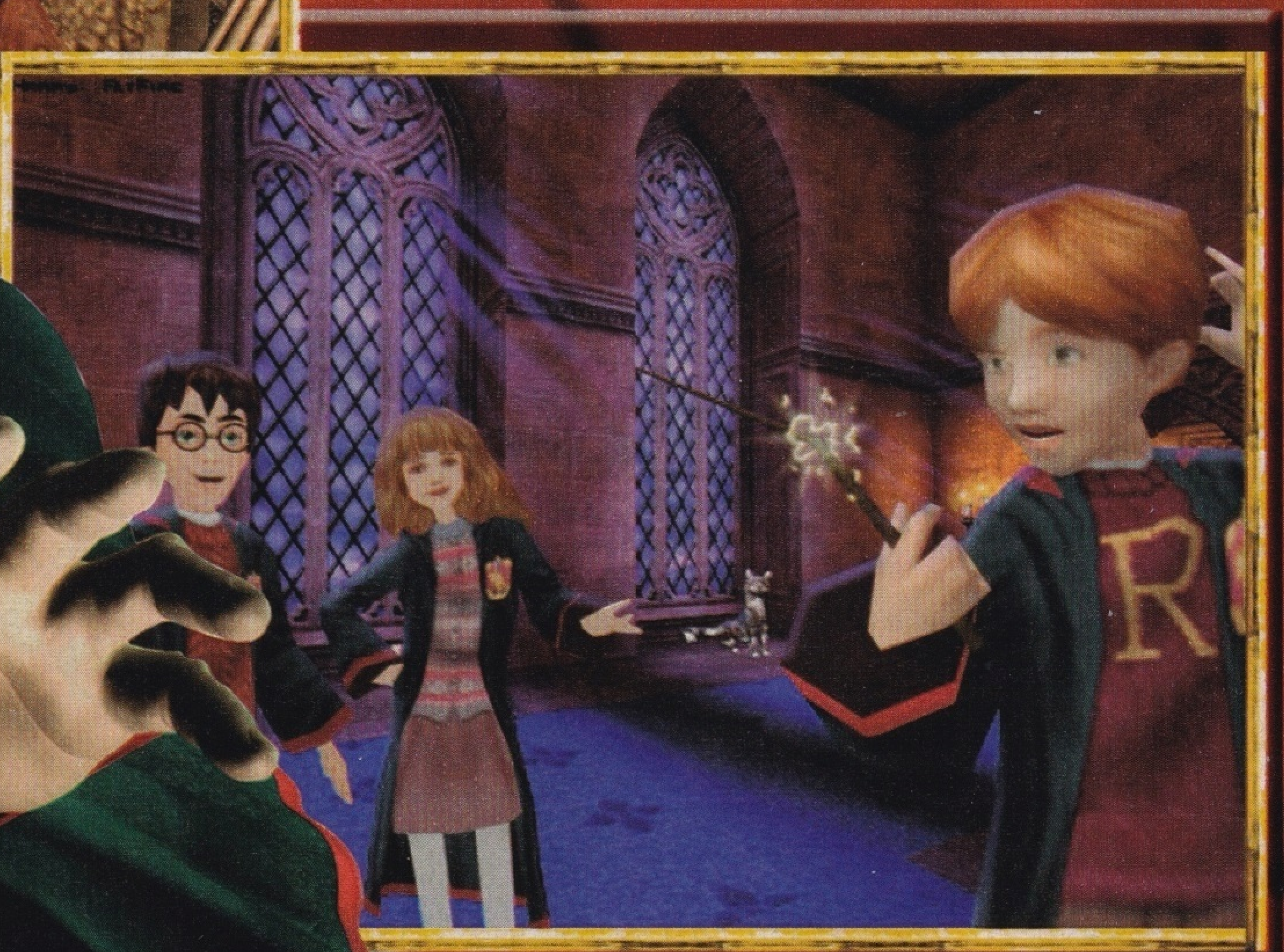
Paweł "Cyberfish" Karaszewski





Harry Potter i Komnata Tajemnic





Oto gra dla miłosników czekoladowych żab (tfu, Frogger...) i fasolek o smaku szpinaku z cukrem

Hogwart nie mógł uznać drugiego roku spędzonego w Harrym Potterze za udany. Również i tym razem mroczny Sami-Jecie-Kto namieszał jak niewłaściwy skrzek w eliksirze latania do latryny. A wszystko zaczęło się, kiedy wierzba bijąca... Że co? Ach!!! Tfu, tfu, przepraszam, głupi ze mnie skrzat, niegodny uwagi i śmierdzący, ukarzcie mnie! Ukarzcie mnie! Jak mogłem się tak pomylić...



Oczywiście to Harry Potter pobierał nauki w słynnym Hogwarcie. Początkowo, jeśli nie liczyć niezbyt miłego epizodu z latającym fordem anglią, szło mù całkiem znośnie. Gilderoy Lockhart nauczył go nowego czaru, zaś smaczne czekoladowe żaby i fasolki wszystkich smaków Bertiego Botta same pchały się do kieszeni. W efekcie Harry szedł jak burza do przodu, z palcem w kieszeni pokonując kolejne wyzwania. Nie były one szczególnie skomplikowane. Wystarczyło bowiem brnąć na oślep przed siebie, jedyną możliwą drogą, bez oglądania się na boki. Czasem należało też przeskoczyć jakąś kładkę, bezpiecznie przejść przez ogród porośnięty horklumpami czy poprzesuwać klocki tak, by schowana pod sufitem gwiazdka sama wskoczyła za pazuchę.

Szczególną przyjemność sprawiały Harry'emu mecze, khem, Qaidditcha. Quiditcha. Coś takiego znaczy się... W każdym razie latanie na miotle za złotym zniczem wciągnęło Pottera nie gorzej niż bagna pobliskiego lasu. Niestety, ultranowoczesna miotła naszego młodego czarodzieja miała tę dziwną właściwość, że była narowista i nie zawsze się go słuchała. Skierowanie jej we właściwą stronę było niekiedy zadaniem znacznie poważniejszym niż proste flipendo – już łatwiej byłoby pasażerskiego Jumbo Jeta posadzić na pasie startowym Okęcia. Harry żałował też odrobinę, że Quidditch nie zmienił się od poprzedniego razu. W końcu nie ma nudniejszej gry od tej samej gry po raz drugi!

Khem, rozgadałem się troszeczkę, głupi ze mnie skrzat, oj głupi, śmiedzący i niegodny uwagi. Tak to niestety jest... Chce się dobrze, a nie wychodzi, łeb pęka, a uszy dęba stają. No, ale cóż... Pierwszych parę miesięcy w Hogwarcie dłużyło się Potterowi niczym długodystansowy wąż boa. Zajęcia, nowe czary, spotkania z kumplami, wreszcie

Harry Potter i Komnata Tajemnic — Ocena: **4**

Electronic Arts / Cenega

http://harrypotter.ea.com/

Wersja PL	TPP	PC
Multiplayer	Cena: 139,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: P 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 4 MB		GC
		PSX

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	4

(+) To Harry Potter! Dzieciaki będą wniebowzięte!

(−) Starsi gracze będą raczej rozczarowani. Zbyt proste to-to i zbyt brzydkie

Druga wizyta Harry'ego na domowych pecetach pachnie komercją. Nie znaczy to jednak, że grę należy omijać z daleka...



ów potworny, spędzający sen z powiek profesor Severus Snape. Facet – dawny stronnik Sami-Wiecie-Kogo – zdecydowanie nie przepadał za Harrym i starał się uprzykrzyć mu życie na każdym kroku. Nasz biedny czarodziej trochę się tym przejmował, jakby nie dostrzegając, że każde prawidłowo wykonane zadanie dostarcza jego domowi, Gryffindorowi, kolejnych punktów w rankingu. Na szczęście wierni przyjaciele, Ron i Hermiona, stali po jego stronie. Ilekroć więc Potter miał jakieś problemy, no nie wiem (durny skrzat ze mnie), zapomniał hasła do dormitorium czy znalazł się w pobliżu woźnego Argusa Filcha, od razu przybiegali mu z pomocą. Cóż, stare przysłowie nie na darmo mówi, że z przyjaciółmi zawsze raźniej, nawet jak mniej wyraźnie, bo procesor nie nadąża.

Mniej więcej w połowie roku zaczęło się wreszcie coś dziać. Owszem, już wcześniej Harry słyszał tajemnicze, grożące mu głosy, jednak dopiero napis na ścianie „Komnata Tajemnic została ponownie otwarta..." zaktywizował jego nieprzeciętnie szare komórki. Okazało się, że wiele lat temu założyciele Hogwartu, Salazar Slytherin i Goldryk Gryffindor, pokłócili się o mugoli. Poszło o ich obecność w placówce naukowej. Ponoć Slytherin zbudował wówczas w tajemnicy przed kolegami tajemniczą Komnatę Tajemnic i osadził w niej prawdziwą bestię. Tylko jego dziedzic mógł ją odnaleźć i zgładzić monstrum. Oczywiście we wszystko wmieszał się sam dyrektor Dumbledore oraz Sami-Wiecie-Kto, nie wspominając o stworze petryfikującym po korytarzach ludzi. W Hogwarcie zrobiło się naprawdę niebezpiecznie... Nawet ja, mały głupi skrzaciak, miałem takiego stracha, że mi nogi drżały jak galareta malinowa z fasolkami Bertiego Botta o smaku woskowiny.

Hmm... muszę tu nadmienić, że Sami-Wiecie-Kto już przed rozpoczęciem roku najął sobie do pomocy bardzo przeciętnych programistów. Stanęli oni na głowie, byle tylko nie poprawić warunków, w jakich Harry przebywał w KAMIENIU FILOZOFICZNYM. W efekcie, khem, szkoła i jej okolice wyglądają dość schematycznie i niezbyt imponująco. Proste, trójwymiarowe obiekty, niezbyt złożone lokacje i ledwie przeciętne tekstury w połączeniu ze stosunkowo niską rozdzielczością nie przypadną do gustu komputerowym purystom. Mogą sprawić, że wielu mugoli uzna Pottera za płaskotwarzowego dziwaka o zębatej skórze i bardzo sztywnej posturze. Biedaczysko wiedział o tym i zapewne załamałby się, gdyby nie fakt, że młodzieńcze nerwy dosłownie co trzy minuty były szarpane przez napis informujący o wczytywaniu kolejnego poziomu. Za każdym razem nastrój prysakł jak smok Hagrida ze swojego kojca.

Równie fatalnie spisali się tłumacze oraz osoby udzielające głosów studentom Hogwartu. Zabrakło przede wszystkim klimatu wielkiej przygody, spektakularnego rozmachu i ciepła znanego z kronik pani Rowling. Wiem, khem, nie jest łatwo przenieść go na ekran czy papier. Ja sam, głupi skrzat, staram się jak mogę, a nie wychodzi. Ale te frazy, khem, eheheh, eeee... frazy, które wypowiadają niekiedy Harry Potter i spółka, brzmią po prostu niewiarygodnie. Gdybym nie znał tego czarodzieja, uznałbym, że jest niezdolny do uzewnętrzniania jakichkolwiek uczuć. A tak przecież nie jest!

Khem, khem, przepraszam, już gardło mnie zaczyna boleć. Zbijcie mnie, ukarzcie, głupiego, nędznego, śmierdzącego skrzata. Khem... Albo pójdę się sam ukarać. Do zrobaczenia. Aha... Pozdrowić od was Pottera czy sami go odwiedzicie?

Michał „Joel" Zacharzewski













SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

Na podstawie świetnej książki stworzono przeciętny film. Z przeciętnego filmu zaś udało się zrobić marną grę :)









Nie tak dawno temu mogłeś obejrzeć w kinach film pod tym samym tytułem, luźno oparty na książce Toma Clancy'ego. Teraz będziesz miał szansę przyciąć w grę, niestety mającą niewiele wspólnego z książką i filmem. Grę można porównać do takich słynnych pozycji, jak Ghost Recon czy SWAT 3. Jednak Suma Wszystkich Strachów (SWS) to coś znacznie słabszego od swych pierwowzorów. Mimo iż twórcami są ci sami ludzie co w przypadku GR (Red Storm Entertainment), to gra pozostawia wiele do życzenia.

Pozwolę sobie przybliżyć fabułę gry. Preludium akcji to dwie misje, gdzie jako agent FBI uganiasz się za terrorystami z grupy zwanej Ludzie Gór. W międzyczasie, na stadionie w Baltimore (stan Maryland), ktoś podkłada i detonuje mini bombę atomową (podejrzewałbym Froggera, gdyby nie fakt, że już doszedłem do misji wyjaśniającej całą sytuację) w czasie trwania finałowego meczu o mistrzostwo ligi Super Bowl (chodzi chyba o futbol amerykański). W eksplozji ginie ponad 100,000 ludzi. Oczywiście władze są wkurzone, wiec zaczyna się poszukiwanie winnych. Dzięki spektakularnym sukcesom, jakie dotychczas odniosłeś w walce z terroryzmem, zostajesz przeniesiony do jednostki specjalnej CIA, którą oddelegowano do zidentyfikowania oraz schwytania złoczyńców odpowiedzialnych za tragedię z Baltimore.

W grze podoba mi się szybkość reakcji SI wrogów – im wyższy poziom trudności, tym sprawniej reagują na przebieg akcji. Tutaj naprawdę nie ma czasu na myślenie. Zanim wejdziesz do pomieszczenia, warto użyć Wykrywacza Rytmu Serca (WRS), żeby zlokalizować pozycję terrorystów. Po wejściu nie będziesz miał czasu na rozglądanie się po pokoju czy korytarzu. Strzelaj w punkt, w którym ostatnio przebywał przeciwnik. Masz na to zwykle mniej niż jedną sekundę. Albo oni, albo ty. Terroryści współpracują ze sobą – gdy jedni przesuwają się w kierunku twoich jednostek, inni zapewniają im ogień osłaniający. Napastnik słyszący strzały w sąsiednich pomieszczeniach może przyjść z odsieczą swoim kumplom. Nie czuj się więc zbyt pewnie gdy oczyścisz dany pokój, bo może spotkać cię przykra niespodzianka. Przeciwnicy wykorzystują również dosyć dobrze otoczenie do ukrywania się przed kulami czy granatami. System wydawania rozkazów jest całkiem rozsądny i prosty w obsłudze, podobny do tego ze SWAT 3. Niestety sposób ich realizacji jest zwykle fatalny (patrz poniżej).

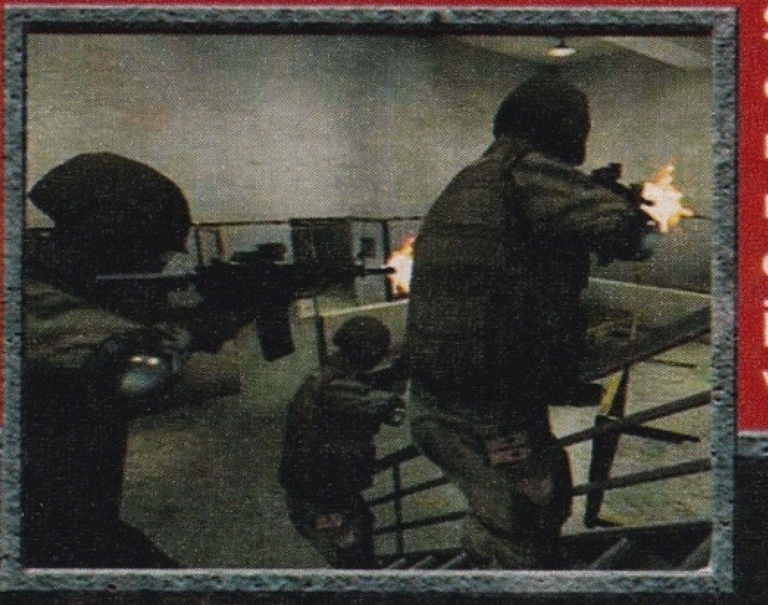
Jest też w SWS kilka rzeczy, które mi się nie podobają. Na przykład SI jednostek wspierających twoje oddziały – nie rozumiem, jak można zaniedbać SI sprzymierzeńców, jednocześnie całkiem nieźle dopracowując SI wrogów. Twoi pomagierzy są kretynami. Średnio wychodzi im 1 z 5 podjętych akcji. Większość rzeczy trzeba robić samemu, jeśli nie chcesz, aby co misję 2/3 składu kończyło w plastikowych workach.

Grafika – spójrzcie na screeny Rainbow Six 3 - Raven Shield i porównajcie z SWS. Gigantyczna różnica na niekorzyść tej drugiej pozycji. Najwyraźniej twórcy SWS nastawili się na wysoką miodność rozgrywki, a nie dobrą szatę graficzną. Niestety zapomnieli, że miodność też nie wyszła im najlepiej. Nie widać nawet broni, jaką w danym momencie się posługujesz, ani broczącej krwi. Animacje umierających postaci także pozostawiają pewien niedosyt.

W SWS dostępna jest opcja multiplayer – gdyby nie to, gra starczałaby na jeden dzień zabawy. Jeśli z jakiegokolwiek powodu warto kupować SWS to właśnie po to, aby pograć z kumplami po necie.

Brak opcji dostępnych w Ghost Recon oraz Rainbow Six – czyli całkowite odcięcie wątku taktycznego. Powstał produkt będący namiastką Counterstrike, ale poprzez brak dynamiki, nie jest w stanie konkurować z żadnym z powyższych tytułów. Podsumowując gra nie jest zła, lecz nie jest też dobra. Jest ot, taka sobie. To za mało...

Paweł „Cyberfish" Karaszewski





Suma wszystkich strachów — Ocena: **3+**

Red Storm / Play It

http://www.redstorm.com

- Wersja PL
- Action shooter
- Multiplayer
- Cena: 129,99 zł
- Platformy: PC, PS2, DC, Xbox

Wymagania sprzętowe: PII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

4-	Grafika	3+	Dźwięk	3+	Frajda

(+) Spora dawka napięcia (masz tylko 1 sek. na reakcję w sytuacjach podbramkowych)

(–) SI sprzymierzeńców, gra zbyt szybko się kończy, brak krwi (mało realistyczne)

Gra nie jest może rażąco zła, ale brakuje jej większości elementów, które robią z tytułu megahit. Wielka szkoda...

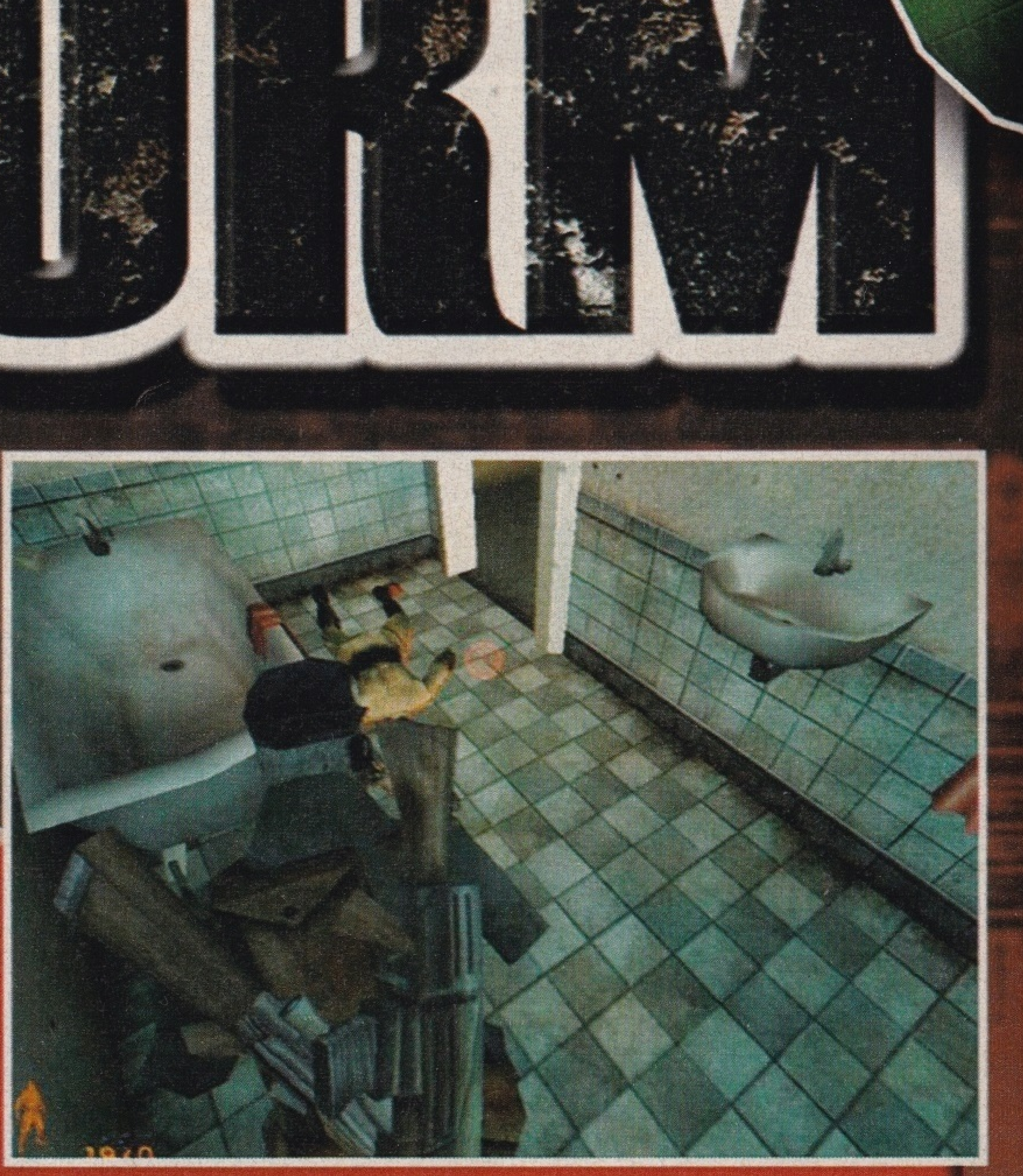


Poczuj się jak w bolidzie!!!
COMPRESSOR SUPREME
kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!
★ kąt obrotu 180 stopni
★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
★ w pełni programowalne przyciski
★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
Tego nie ma konkurencja!!!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10⁰⁰-18⁰⁰
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
TECHNOLOGY INNOVATION
multimedia MANTA
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
2002 Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Legal notice.

IRON STORM

Wojna nieprawdziwa, choć bardzo rzeczywista. Niby przeszłość, a jednak przyszłość...





Akcja IRON STORM, nowej strzelaniny FPP/TPP firmy Wanadoo, rozgrywa się w rzeczywistości alternatywnej. Europę już od 50 lat trawią pożogi I wojny światowej. Imperium Rosyjsko-Mongolskie, dowodzone przez genialnego stratega, barona Romana Ungerna Sternberga, ani myśli ustąpić zachodniej koalicji, zbijającej kokosy na obligacjach wojennych. Nad polami snują się więc gazy bojowe, te same, które niegdyś oplatały twierdzę Verdun i okolice rzeki Sommy. Zwykli żołnierze wciąż giną w okopach albo w czasie szturmów, nadziewając się na ogień karabinów maszynowych. Jednocześnie w bunkrach ogląda się telewizję i testuje broń z celownikami laserowymi!

Wiosną 1964 roku szpiedzy Zachodu docierają do danych o tajnym laboratorium barona Sternberga, w którym opracowano tzw. ciężką wodę. Sukces badań może zachwiać pożądaną przez Zachód równowagą wojenną. Dowództwo postanawia wysłać do akcji swojego najlepszego człowieka. James Anderson, czterdziestoletni porucznik, otrzymuje rozkaz przedarcia się za linię frontu, odnalezienia laboratorium i zniszczenia próbek ciężkiej wody. Czeka go sześć rozległych epizodów rozgrywających się m.in. w niemieckim Wolfenburgu, Berlinie oraz pancernym pociągu „Car Iwan".

Nie da się ukryć, że główną zaletę IRON STORM stanowi wciągająca fabuła. Opisany w niej świat jest daleko bardziej oryginalny niż „kolumbijska dżungla z baronami narkotykowymi w tle" czy „odległa planeta gdzieś w sąsiedniej galaktyce", które znasz z tysięcy innych shooterów FPP. Autorom udało się również w wiarygodny sposób połączyć elementy charakterystyczne dla I wojny światowej (gazy bojowe, proste czołgi, wojna okopowa) z techniką z czasów wojny w Wietnamie (śmigłowce, karabiny na podczerwień czy wspomniane lasery). Z kolei poszczególne zadania nie ograniczają się do nieustannego biegania i strzelania. Pod względem stopnia skomplikowania IRON STORM przypomina niekiedy osławionego HALF-LIFE. Czasem trzeba zakraść się po cichu do schronu, schować broń, tudzież przyłączyć się do grupki jeńców. Niekiedy wręcz przeciwnie – wyskoczyć w stylu Rambo 3 na środek placu i położyć kilkunastu chłopa trupem. W porównaniu do MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, gdzie największą trudność sprawiało przedarcie się przez kontrolowane przez snajperów podwórka, niektóre zagadki IRON STORM prezentują się naprawdę przyzwoicie. Szkoda jedynie, że autorzy gry nie do końca wykorzystali opcję przełączania się z trybu FPP w TPP i odwrotnie.



Drugą, wcale nie mniejszą zaletą gry, jest re-

Iron Storm		Ocena
4xStudio / CD Projekt		**5-**
http://www.stormgame.com		
Wersja PL	FPS	PC
Multiplayer	Cena: 99,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator graf. 3D 16 MB		DC
		Xbox
5- Grafika	5 Dźwięk	5- Frajda

To nie SERIOUS SAM, tu trzeba myśleć! I to nawet całkiem sporo...

Owszem, gra się miło, ale całość raczej nie powala. Dla fanów tematu

Kolejna wojenna strzelanina FPP, tym razem w alternatywnej wersji 1964 roku. Dość trudna, lecz wciągająca











alizm świata przedstawionego. Wystarczy wbiec do pierwszego lepszego okopu, by przekonać się, że wojna to nie przelewki. Kule latają dosłownie wszędzie, każdy pagórek czy chatka obstawiona jest przez snajperów, a granaty kładą pokotem wielu twoich towarzyszy. Nie ma miejsca, w którym mógłbyś poczuć się bezpiecznie. W dodatku wystarczy jedna chwila nieuwagi, by na dobre rozstać się z tym światem. Dlatego też o sukcesie decyduje umiejętność skradania się i obserwowania otoczenia, a nawet przewidywania, gdzie wróg mógł się ukryć.

Trzecią zaletą IRON STORM jest interesująca oprawa graficzno-dźwiękowa. Autorski silnik Phoenix3D (pojawi się też w zapowiadanym na 2003 rok STALINGRADZIE) doskonale radzi sobie z otwartymi przestrzeniami. W wielu miejscach brakuje co prawda detali, tekstury nie są aż tak wybitne jak w MAX PAYNE, jednak odpowiednio dobrane kolory, a także takie elementy otoczenia jak brudny piach, wszechobecne ruiny czy pozbawione liści drzewa świetnie oddają dość ponurą atmosferę wojny. Szwankuje natomiast animacja postaci. Żołnierze poruszają się dość sztucznie, zdarza się też, że w trakcie czołgania nogi zapadają im się pod ziemię bądź wchodzą w ściany. Równie nierówna jest oprawa dźwiękowa IRON STORM. Aktorzy wcielający się w główne role (w angielskiej wersji językowej) wypadają nieprzekonywująco, natomiast wszelkie „odgłosy wojny" wzmacniają i tak już świetny klimat programu. Warto też zainstalować najnowszego patcha, który usuwa problemy z menu głównym gry, pojawiające się u graczy mających mysz podłączoną do portu USB.

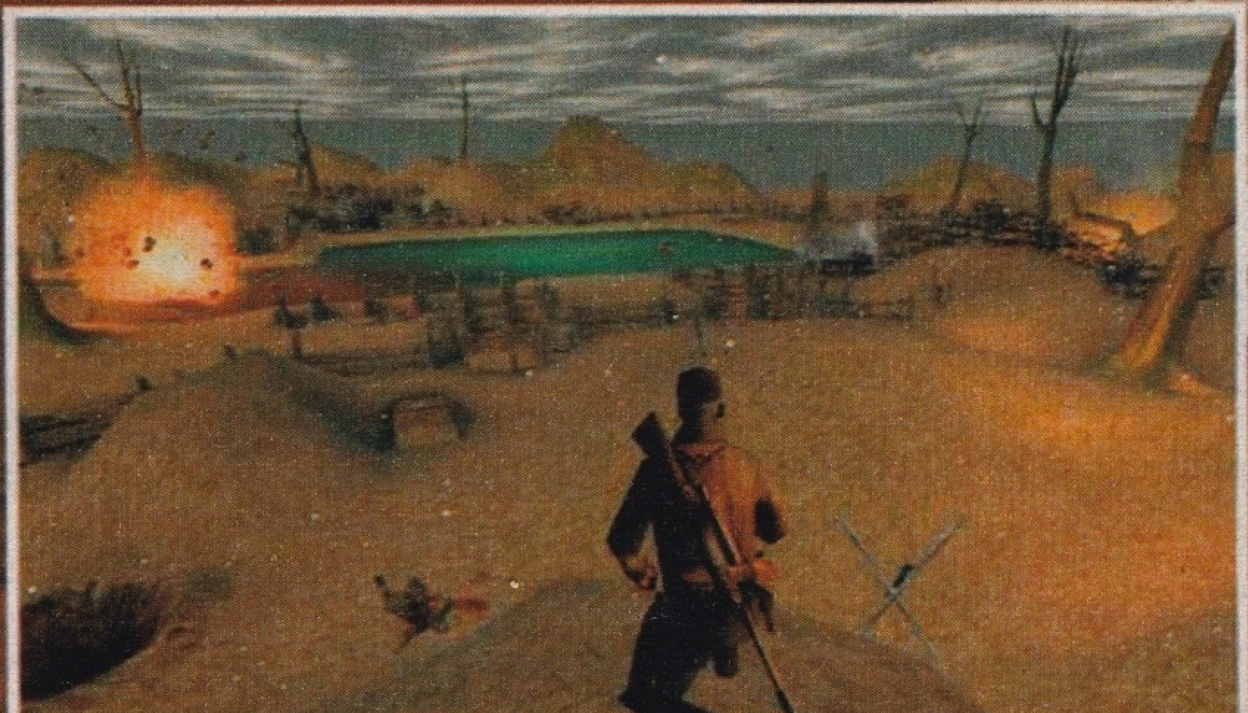
Autorzy gry przygotowali tryb multiplayer, jednak w jednym z wywiadów przyznali, że stanowi on jedynie „skromny dodatek" do trybu dla jednego gracza. Składają się nań klasyczny i drużynowy deathmatch, capture the flag oraz isolation case, model rozgrywki polegający na przenoszeniu tykającej bomby do obozowiska przeciwnika. I choć projekty map są przyzwoite, to dyba żaden miłośnik RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN nie spędzi w sieciowym świecie IRON STORM więcej niż pół godziny. Po prostu jest on przeciętny jak czerwona czapka Mikołaja.

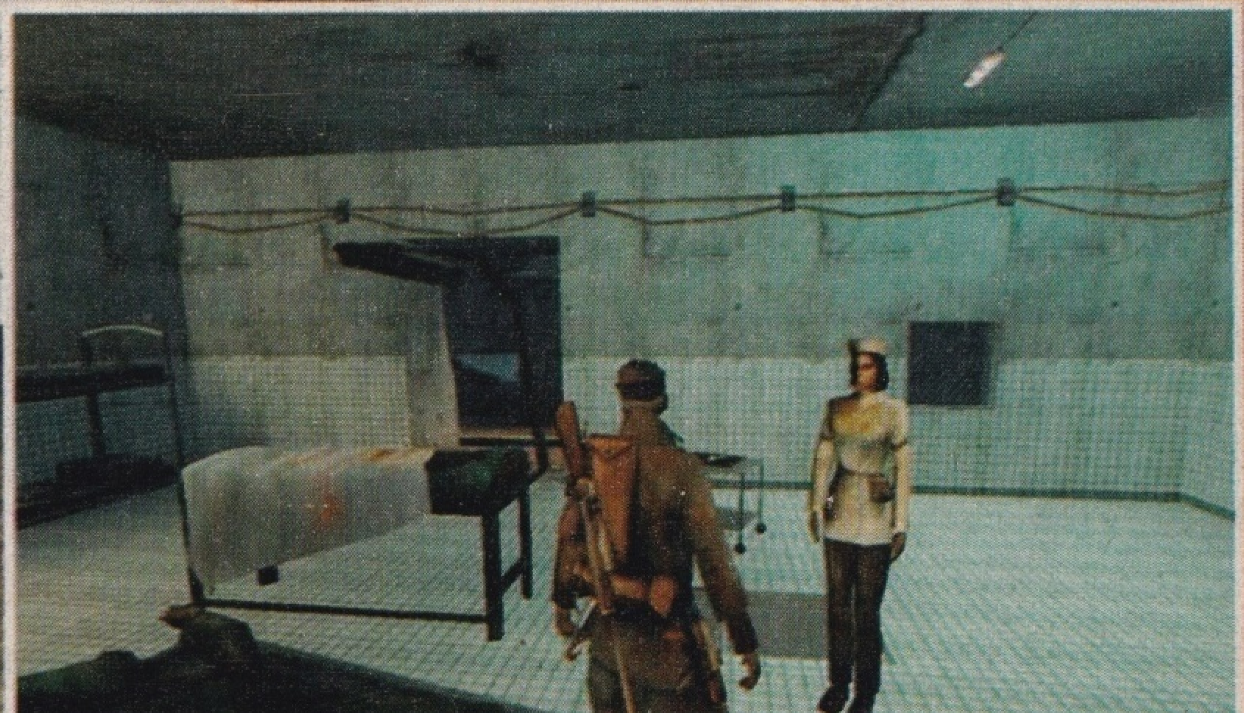


Współczesny Hamlet z pewnością zmieniłby swoje imię, a także pytanie, nad którym się głowił. Słówko „być" ustąpiłoby bardziej prozaicznemu „kupić". Niestety, odpowiedź wcale nie byłaby tak prozaiczna. Konkurencji z NO ONE LIVES FOREVER 2 IRON STORM raczej nie wygra, jednak może stanowić ciekawą alternatywę wobec nadciągającego MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD. Zwłaszcza, że drobne wady (animacja, tryb multi) z całą pewnością nie przesłonią zalet...

Michał „Joel" Zacharzewski







modi i nanna

SPRYTNE SMYKI









Dawno, dawno temu, w małej osadzie wikingów, hen na północy żyli Modi i Nanna. Oboje byli dziećmi dzielnego wodza Tyra. Życie w wiosce płynęło beztrosko i przyjemnie, do czasu, gdy zły Loki zakłócił sielankę i zapragnął władać całą północną krainą. Wobec napotkanego sprzeciwu mieszkańców, postanowił ich ukarać i otoczył wioskę lodową kopułą. Bezskutecznie próbowano rozbić ją młotami, roztopić ogniem. Pewnego dnia okazało się, że czasza jest nieszczelna. Pęknięcie pozwalało przedostać się na zewnątrz jedynie dziecku. I to właśnie na Ciebie drogi graczu, liczy cała wioska!

Możesz grać chłopcem, Modim, lub dziewczynką, Nanną. Rzecz oczywista, ja wybrałem chłopa. Modi włada drewnianym pałaszem a Nanna, łukiem.

Podczas grania w Modi i Nannę towarzyszyły mi mieszane uczucia. Z jednej strony gra miło mnie zaskoczyła, z drugiej rozczarowała. Niewątpliwie jedną z jej słabszych stron, jest niedopracowana grafika. Tekstury są na bardzo niskim poziomie i nie przekłada się to bynajmniej na niskie wymagania sprzętowe. Niestety, jest wręcz przeciwnie!

Miłym zaskoczeniem jest natomiast zróżnicowanie rozgrywki. Autorzy zadali sobie wiele trudu, aby gra nie znudziła się szybko. Czekają Cię ponad 24 różnorodne poziomy, z których każdy zawiera elementy wymagające refleksu, logicznego myślenia, zręczności i jednocześnie dobrego planowania.

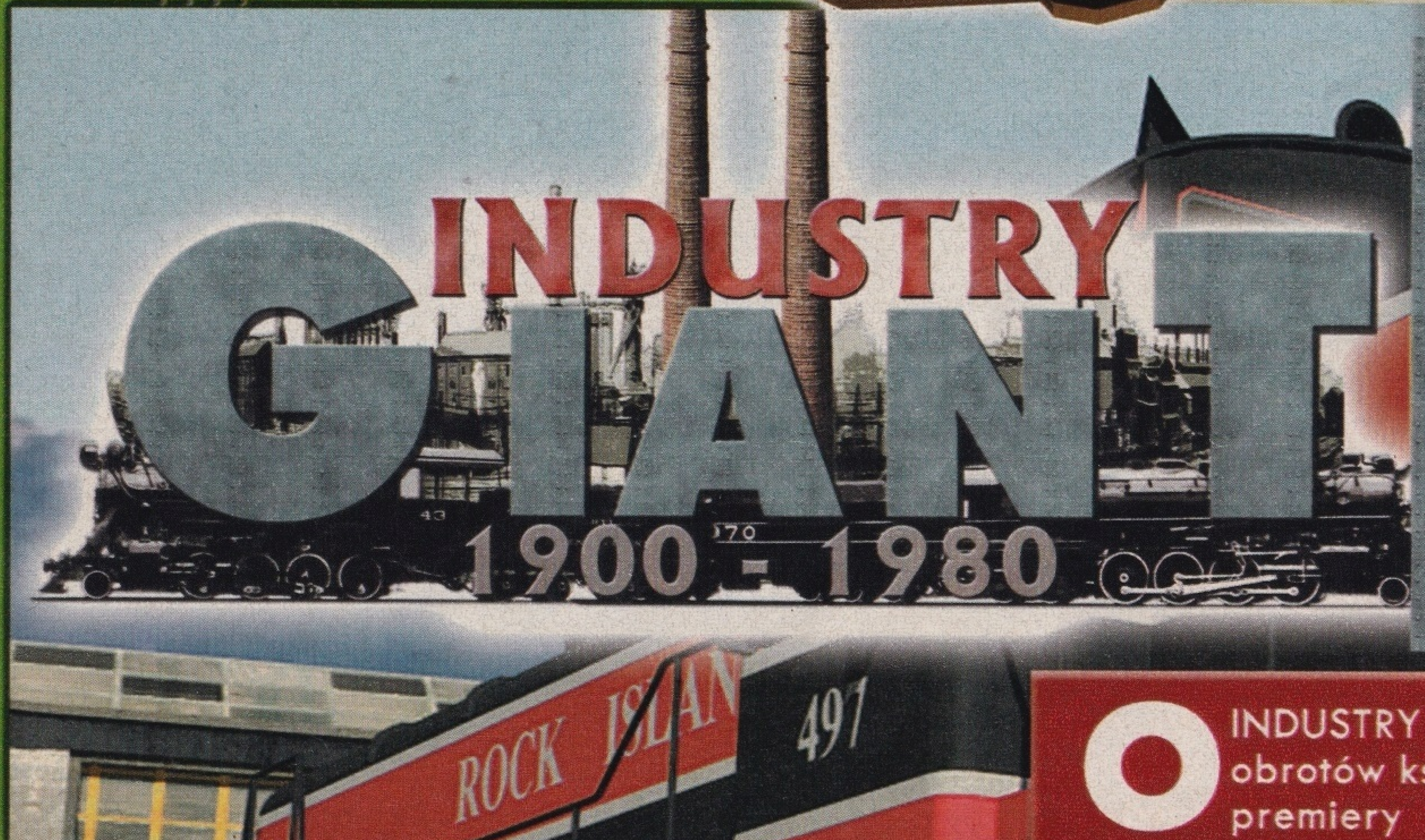
Wielki minus należy się za brak możliwości zapisu stanu gry, który następuje dopiero po ukończeniu poziomu. Czasami jednak trwa to baardzo długo i kosztuje wiele prób, co może zniechęcić nawet najtwardszego gracza. Sterowanie nie budzi zastrzeżeń, podobnie jak oprawa dźwiękowa – Modi i Nanna mówią do ciebie po naszemu.

Czy warto zagrać? Warto. Mimo wielu zastrzeżeń gra spodoba się młodszym graczom. Modi i Nanna to przede wszystkim zabawa, ale również i nauka.

Piotr „Młynek" Młyński

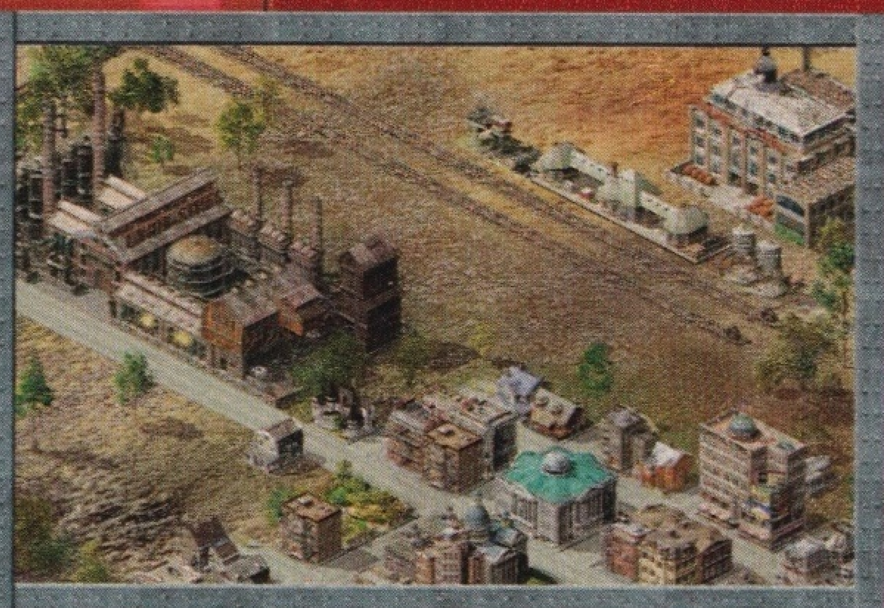
Modi i Nanna: Sprytne smyki	Ocena: **3+**
reSync / LEM	
http://www.lem.com.pl	
Wersja PL	zręcznościowa
Multiplayer	Cena: 49 zł
Platformy	PC, PS2, DC, Xbox
Wymagania sprzętowe	Pentium GHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, 785 MB HDD
Grafika	2
Dźwięk	4
Frajda	4
Plusy	Różnorodność plansz
Minusy	Słaba grafika, duży poziom trudności, wysokie wymagania sprzętowe

Gra jest zbyt trudna dla młodych, a zbyt łatwa dla starych











O INDUSTRY GIANT 2 pisaliśmy już kilka obrotów księżyca temu. Teraz, z okazji premiery polskiej wersji programu, postanowiliśmy przypomnieć ten niezaprzeczalnie ciekawy tytuł. Dla tych, którzy ostatnie nasze wzmianki o IG2 przeoczyli, małe przypomnienie – w grze JoWood otrzymujesz trochę pieniędzy, które musisz korzystnie ulokować. A dokonasz tego zakładając doskonale prosperującą sieć handlową.

Możliwości jest tutaj cała masa – możesz handlować płodami rolnymi, meblami, nawet samochodami. Co jednak jest szczególnie istotne, w grze musisz zadbać o absolutnie wszystkie etapy produkcji. Jeżeli zatem postanowisz sprzedawać – dajmy na to – mleko, musisz wybudować zagrody dla krów, magazyny w których mleko będzie przechowywane, a także sklepy, gdzie owe mleko sprzedawać będziesz. Do twoich obowiązków należy także przygotowanie transportu – możesz używać w tym celu ciężarówek, statków, a nawet kolei. Bardzo fajną rzeczą w IG 2 jest także to, że na dane towary różny jest popyt w zależności od pory roku. Bardzo łatwo jest w IG2 stracić pieniądze, których przecież jest zawsze za mało. Warto jednak pamiętać, że każde jedne niepowodzenie, które cię w tej grze spotka, będzie jedynie konsekwencją twoich własnych decyzji.

IG2 to nader logiczna i przejrzysta gra. Nawet interfejs użytkownika – jakże obfitujący w ikonki, polecenia i suwaki – okazuje się bardzo wygodny. Dodajmy do tego dość standardową, lecz zarazem bardzo urokliwą grafikę i przyjemne tło muzyczne, aby otrzymać pełny obraz tego z wszech miar udanego produktu.

Maciej „Anzelmo" Ogiński

Industry Giant 2	Ocena: **5**
JoWood / CD Projekt	
http://www.industrygiant2.com	
Wersja PL	strategia
Multiplayer	Cena: 99 zł
Platformy	PC, PS2, DC, Xbox
Wymagania sprzętowe	Pentium 200 MHz, 32 MB RAM
Grafika	5
Dźwięk	4+
Frajda	5+
Plusy	Śliczna grafika, duża swoboda działania
Minusy	Z drugiej strony, pozycja to zgoła hermetyczna...

Jedna z ciekawszych gier ekonomicznych ostatnich miesięcy doczekała się polskiej wersji językowej. interesująca propozycja



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10⁰⁰-18⁰⁰
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

HAEGEMONIA
-LEGIONS OF IRON-

Statki kosmiczne, potyczki międzyplanetarne, Układ Słoneczny w zasięgu ręki... Mogło być tak pięknie!



Węgierskie studio Digital Reality po raz kolejny wyprodukowało kosmiczną strategię. Po niezbyt udanej grze REUNION i o wiele lepszej IMPERIUM GALACTICA fani z niecierpliwością czekali na ich najnowsze dzieło – HEGEMONIĘ. Miała ona wyjść w terminie zbliżonym do trzeciej części MASTER OF ORION, zapowiadała się więc naprawdę interesująca rywalizacja. Jednak po kolejnym opóźnieniu MOO3 na razie możesz się cieszyć tylko HEGEMONIĄ. Niestety, zwrot „cieszyć się" w tym przypadku to małe nadużycie. Zacznijmy jednak od początku.

HEGEMONIA to trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego. W 2104 roku wybucha konflikt pomiędzy mieszkańcami Ziemi a Marsjanami. Jednak wbrew pozorom ci ostatni to nie prawdziwi kosmici, lecz ludzie-koloniści. Gracz może sobie wybrać jedną ze stron. Szybko pojawia się niespodzianka – w trakcie pierwszych kilku misji pokonujesz przeciwnika, a na świecie znów przywrócony zostaje pokój. Na szczęście to nie koniec gry. Wkrótce połączone siły ludzi muszą stawić opór podobnej do nich rasie Solon, sprzymierzonej z tajemniczym przeciwnikiem. Wtedy to po raz pierwszy stajesz na czele Żelaznych Legionów i opuszczasz Układ Słoneczny. Tam czekają na ciebie nowe układy,



Hegemonia: Zelazne Legiony	Ocena
Digital Reality / LEM	4
http://www.haegemonia.com	
Wersja PL	TPP
Multiplayer	Cena: 69 zł
Wymagania sprzętowe: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Geforce, HDD 821 MB	
PC / PS2 / DC / Xbox	
4 Grafika	4+ Dźwięk
3+ Frajda	

Jedynymi plusami gry są: fajna muzyka i niewygórowana cena

Niska cena to niestety także niska jakość :(

Jeśli komuś się nudzi, może pograć w HEGEMONIĘ, ale chyba lepiej odkurzyć stare IMPERIUM GALACTICA 2 albo MOO2









planety o mniej lub bardziej przyjaznym środowisku oraz całkowicie nieprzyjaźni Obcy.

Na początku w oczy rzuca się brak tak podstawowego elementu, jak tutorial. Poruszanie się w trójwymiarowej przestrzeni kosmicznej wcale nie jest proste. W trakcie pierwszych minut gry odnosi się wrażenie działania w warunkach kompletnego chaosu, a w głowie pojawia się pytanie: „Jak w to się w ogóle bawić?". Dopiero przestudiowanie instrukcji lub pomocy wyjaśnia kilka spraw. Jednak sprawne poruszanie w świecie HEGEMONII wymaga sporego treningu i anielskiej cierpliwości.

Kolejną niemiłą niespodziankę stanowi niekompletny Układ Słoneczny. Pierwszą planetą, najbliższą słońcu, okazuje się Ziemia, a ostatnią Neptun. Z niewiadomych przyczyn wykasowano Merkurego, Wenus, Jowisza oraz Plutona.

Tak jak w każdej rasowej strategii, także tu możesz, a nawet musisz, przeprowadzać badania nad nowymi technologiami. W sumie masz dostęp do dwustu różnorodnych wynalazków podzielonych na osiem kategorii. Dzięki nim twoje statki kosmiczne będą coraz potężniejsze, a jakość życia na planetach coraz lepsza. Dziwny jest jednak przydział jednostek badawczych. Na każdą misję przydzielono określoną liczbę punktów, która musi ci wystarczyć do jej ukończenia. Należy więc być bardzo ostrożnym w jej wykorzystywaniu.



Podstawę silnego Imperium stanowią zaludnione planety. To właśnie tam możesz produkować nowe jednostki, prowadzić badania, wznosić budynki oraz zbierać podatki. Im więcej mieszkańców może pomieścić dana planeta, tym lepiej rozwija się jej gospodarka.

Jedynym sposobem na ekspansję i podbój Kosmosu są statki kosmiczne, które podczas walki zdobywają doświadczenie. Po kilku zwycięskich potyczkach uzyskują nowe stopnie, co ma wpływ na ich umiejętności. Jeśli wyślesz kilka oddziałów do zniszczenia asteroidy, to doświadczenie zdobywają wszystkie jednostki, pomimo że część z nich nie brała udziału w akcji. Niestety doświadczenie i stopień jednostki są w ogóle niewidoczne podczas walki. Sama zaś walka okazuje się mało urozmaicona i praktycznie sprowadza się do wysyłania jak największej liczby jednostek do ataku. W trakcie potyczki niezmiernie trudno wydawać rozkazy poszczególnym grupom statków. Jedynym sposobem na rozsądne pokierowanie oddziałami jest zrobienie pauzy i przydzielenie twoim statkom jednostek wroga.



Na początku zabawy efekty wizualne naprawdę zachwycają. Bardzo ładne intro oraz pozostałe przerywniki filmowe to znak rozpoznawczy Digital Reality. Najciekawsze jest to, że tak naprawdę gra nie wykorzystuje trzeciego wymiaru. Wszystkie planety położone są na jednej płaszczyźnie. Praktycznie tylko statki poruszają się we wszystkich kierunkach, co najlepiej widać podczas widowiskowych bitew. Efekty dźwiękowe prezentują o wiele wyższy poziom. Muzyka jest bardzo nastrojowa i nie nudzi się nawet po wielu godzinach. W polskiej wersji gry przetłumaczono tylko napisy, więc głosy bohaterów docierają do ciebie w oryginale. O dziwo, Ziemianie mają wyraźny rosyjski akcent. Czyżby Rosjanie opanowali naszą planetę?

Jak już napisałem, jest to strategia czasu rzeczywistego, jednak istnieje możliwość przyspieszenia czasu. W grze pojawia się bowiem wiele momentów, w których po prostu nic się nie dzieje i bez takiej możliwości zanudziłbyś się na śmierć. Z drugiej jednak strony należy być bardzo ostrożnym przy jej używaniu. W trakcie przyspieszania czasu od momentu pojawienia się komunikatu o nowym niebezpieczeństwie do jego urzeczywistnienia mija zaledwie kilka sekund. Nagle olbrzymi asteroid uderza w twoją planetę, a jej mieszkańcy w jednej chwili dzielą los prehistorycznych dinozaurów.

Na dodatek często bardzo trudno skończyć poszczególne misje. Niby wykonałeś już wszystkie zadania, mimo to nie możesz przejść dalej. Zazwyczaj brakuje jakiegoś szczególiku. Wygląda to na zwykłą niedoróbkę, a nie przemyślane zamierzenia. Każdy wie, jak denerwujące może być miotanie się po planszy i szukanie jakiegoś drobiazgu.

Na koniec trzeba szczerze przyznać, że HEGEMONIA nie ma tego „czegoś". Gra po prosty nie wciąga, a w wielu miejscach wręcz odpycha. Chwile wielkiej nudy przeplatają się z momentami pełnego zdziwienia, kiedy nagle z niewiadomych powodów przegrywasz misję. Każde ponowne uruchomienie gry wymaga sporego samozaparcia.

Artur „Kroko" Kowalski

THE GLADIATORS
GALACTIC CIRCUS GAMES



Organizatorzy igrzysk nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualną śmierć zawodnika



Tłum uwielbia krwawą rozrywkę. Już starożytni Rzymianie – ku uciesze gawiedzi – odtwarzali dramatyczne bitwy, w których gladiatorzy wypruwali sobie nawzajem flaki. Z czasem jednak świat ucywilizował się i nie możemy już oglądać tych radujących serce przedstawień. Przynajmniej nie na Ziemi.

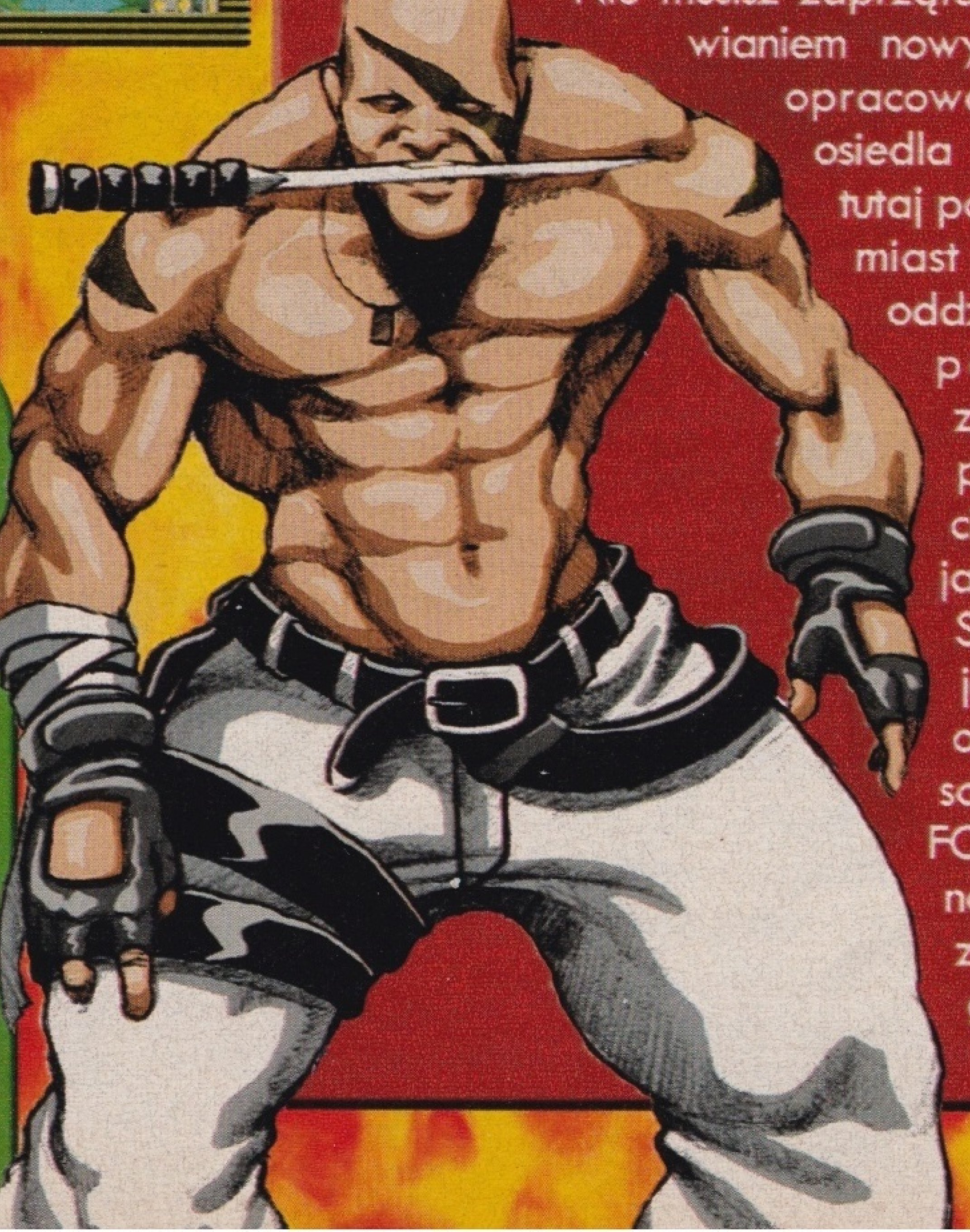
Na szczęście jest taka planeta, Myridion, gdzie wciąż jeszcze masakra jest całkowicie legalną formą rozrywki. Na olbrzymiej arenie inscenizowane są bitwy, których zwycięzcy mogą liczyć na szacunek i poklask widzów. Przegrani nie interesują tutaj nikogo – pozostają zaledwie skrawkami parującego mięsa. Aby nie wdawać się w niepotrzebne szczegóły, powiedzmy że na arenie spotykają się trzy grupy – major Callahan na czele oddziału armii amerykańskiej z czasów agresji na Wietnam, generał Maximix i jego Terminatorzy z kosmosu oraz dowodzący armią jaszczurek z piekła rodem szaman Fargass. Wygra ten, kto najlepiej opanował zasady szybkiej i bezpardonowej wojny.

GLADIATORS to klasyczny RTS, w którym nacisk położono przede wszystkim na wojowanie. Nie musisz zaprzątać sobie głowy stawianiem nowych budynków ani opracowaniem stabilnego osiedla – tych elementów tutaj po prostu nie ma. Zamiast tego dostajesz oddział zbrojnych, za pomocą których zniszczysz wojska przeciwnika. Chociaż sposób gry kojarzy się trochę z Z2: STEEL SOLDIERS, to jednak starsi gracze od razu przypomną sobie CANNON FODDER (który to – nawiasem mówiąc – znajdziesz na drugiej płycie z grą GLADIATORS). Klimat jest bardzo podobny. Zmieniły się jednak realia wojny. Areny, na których zmagasz się z wrażymi siłami, to prawdziwy festiwal barw i kształtów. Mapy są całkowicie trójwymiarowe, porośnięte zadziwiającą roślinnością i nieraz potrafią zaskoczyć swoim rozmachem. Gra umożliwia walkę w tropikalnej dżungli, na pustyni i w środowisku, które najprościej scharakteryzować jako Antarktykę. To jednak nie koniec atrakcji – znajdziesz tu też mosty, bunkry, linie umocnień, zasieki. Co ciekawe, nie stanowią tu one li tylko dekoracji. W większości przypadków, wymienione przed chwilą miejscówki mają znaczący wpływ na to, kto opuści arenę w glorii i chwale. Pod tym względem, jest GLADIATORS klasą samą w sobie – zwłaszcza w tych dramatycznych chwilach, kiedy np. twoje zdziesiątkowane wojska bronią oblęganej przez oddział obcych platformy. Umiejętne wykorzystanie ukształtowania terenu i obecnych na nim umocnień to połowa sukcesu. Dużo zależy też od szczęścia i jakże prozaicznego planowania na kilka kroków naprzód, gdyż bardzo łatwo jest wprowadzić oddział w sam środek armii przeciwnika. Warto wiedzieć też, że gdy ty zajęty jesteś dziesiątkowaniem szeregów adwersarza, nad polem bitwy, na trybunach – szaleje publiczność. To element zgoła nowy, gdyż po raz pierwszy musisz – po prostu musisz – uważać też na efektowność twojej walki. Jedynie wygrywając z dobrym stylu zdobędziesz sobie sympatię tłumu. A to w przypadku Gladiatora rzecz raczej istotna.



O ile samo sedno gry na pewno dostarczy ci wielu emocji, tyle oprawa reszty – jak stylizowane na komiks wprowadzenie – może trochę przerazić. Dziwna sprawa z GLADIATORS polega na tym, że pierwsze wrażenie robi dość marne. Introdukcja jest – co tu dużo mówić – brzydka i nudna, także mocno przegięta fabuła może razić, ale to przecież nie jest najważniejsze. Jeżeli przymkniesz oczy na wspomniane potknięcia, możesz wręcz zatracić się w tym programie. Bardzo szybko okaże się bowiem, że GLADIATORS nie jest wcale tak prostą i banalną grą, jaką mogłaby się z początku wydawać. Tutaj trzeba naprawdę ostro kombinować, bo w przeciwnym razie...

Maciej "Anzelmo" Ogiński



Gladiators: Galactic Circus Games – Arxel Tribe / Manta	Ocena: **4+**
http://thegladiators.arxeltribe.com	

Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: 29,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 500 MHz, 256 MB RAM		DC
		Xbox

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	4	4+

👍 Bitwy rzeczywiście emocjonujące. Efektowne Areny...

👎 Potknięcia są tutaj doprawdy drobne

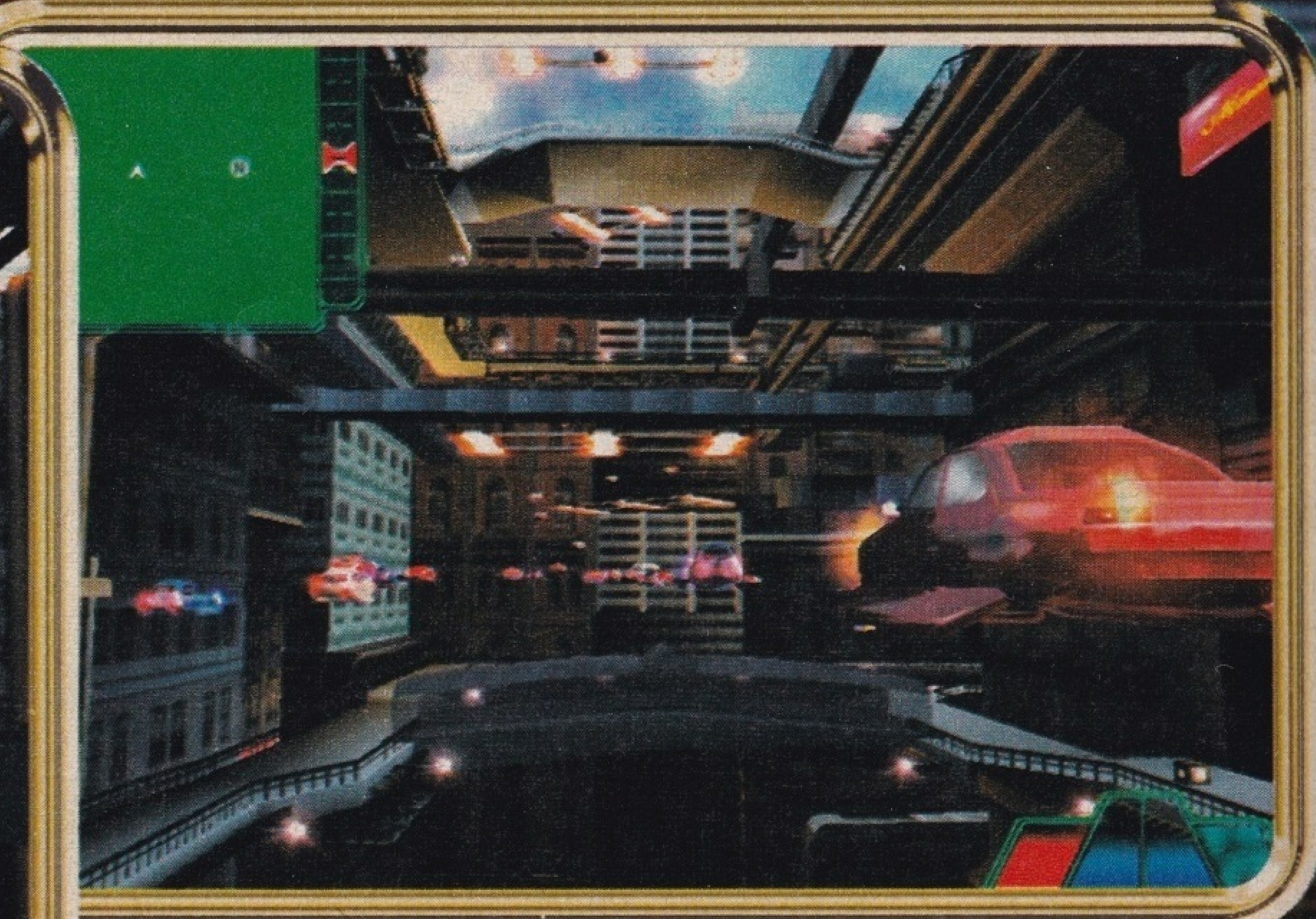
Niby gra nie poraża od pierwszego wejrzenia, a jednak ma "to coś", co powoduje iż ciężko się od niej oderwać

BEAM BREAKERS

Była kiedyś taka gra CRIME CITIES, która przeszła bez większego echa. Nasuwa się pytanie: czy z BEAM BREAKERS będzie podobnie?







Rozwój technologii, który w 2374 roku przyniósł wynalazek antygrawitacji, zaowocował uporaniem się z problemem korków. W jaki sposób? Nic prostszego, wystarczyło stworzyć drogi powietrzne.

Całą zabawę rozpoczynasz z samochodem służącym do dostarczania pizzy. Dopiero później, osiągając sukcesy, przesiądziesz się na lepsze maszyny. Naturalnie każdy samochód charakteryzuje się innymi współczynnikami, co więcej, każdy może być wyposażony w extra dodatki – dłuższe turbo, lepszy radar, itp. Co więcej, jeśli zamontowałeś jakiś przedmiot w jednym samochodzie, to zawsze możesz go wymontować i przenieść do innego pojazdu.



Życie na „drogach" jest naprawdę ciężkie, ale tylko dla osób, które nie mają zamiaru trzymać się wyznaczonych reguł. Natężenie ruchu potrafi być naprawdę bardzo duże, co wymaga sporej zdolności manewrowania pomiędzy samochodami. Najbardziej ciekawie jednak jest wtedy, gdy lata się pod prąd. Kierowcy innych samochodów zaczynają panikować, trąbić, puszczać długie światła – coś pięknego. Podobnie jest z przechodniami, którzy widząc przelatujący blisko nich pojazd po prostu uciekają lub rzucają się na ziemię. Naturalnie miasto posiada ochronę w postaci niebieskich pojazdów ze światełkami na dachu. Im lepiej nie podskakiwać! Na szczęście metropolie są wyposażone w różne power-up'y takie jak turbo, osłona, czy niebieskie gwiazdki pozwalające na chwilowe zdezorientowanie funkcjonariuszy.

Jako początkujący najlepiej zacznij od treningu, który, trzeba przyznać, wygląda dosyć interesująco. Tryb ten rozgrywa się w wirtualnym mieście gdzie ściany budynków, pojazdy, ogólnie wszystko, jest w różnych odcieniach zieleni. Miły głos prowadzi cię przez poszczególne punkty treningu, a na koniec oznajmia, że jesteś już gotów do pojawienia się na podniebnych drogach.

Możesz wtedy przejść do wykonywania misji. Są one przeróżne, począwszy od rozwożenia pizzy, poprzez kradzieże samochodów oraz likwidowanie szpiegów, a skończywszy na szaleńczych wyścigach. Jest to naturalnie tylko niewielki ułamek zadań, które cię czekają – w grze znajdziesz ponad 50 misji. W BEAM BREAKERS dostępny jest też tryb, w którym po wybraniu swoich barw stajesz do walki z członkami innych gangów – kto pierwszy dojedzie do mety, wygrywa. Wyścigi na ogół są bardzo ostre!

Na pewno spodoba ci się tryb Przetrwania! Mimo iż wyrwiesz sobie przy nim wszystkie włosy spod pach, to będziesz wręcz piszczał po każdym pomyślnym ukończeniu zabawy. Cała filozofia tej rozgrywki polega na ucieczce przed policją. Ogólnie proste zadanie, ale tylko wtedy, gdy się o nim czyta.

Co by nie mówić, grafika na pewno zrobi na tobie wrażenie. Największym jej plusem jest płynność – przy maksymalnych detalach, nawet podczas dużego natężenia ruchu, gra chodzi gładko już na słabszych kompach. Sam korek to nie wszystko, dookoła spacerują przecież jeszcze ludzie. Do tego naturalnie dochodzą ładnie wykonane modele samochodów, oślepiające promienie słoneczne i zawodowo wykonane wstawki filmowe. A wszystko to dzięki wykorzystaniu najnowszych rozwiązań graficznych.

BEAM BREAKERS to rozrywka, która szybko się nie nudzi, a nawet jeśli już, to zawsze pozostaje tryb gry wieloosobowej!

Grzegorz „Murmur" Młodawski

Beam Breakers — Ocena: **5**

Similis Software / CD-Projekt

http://www.beambreakers-online.com

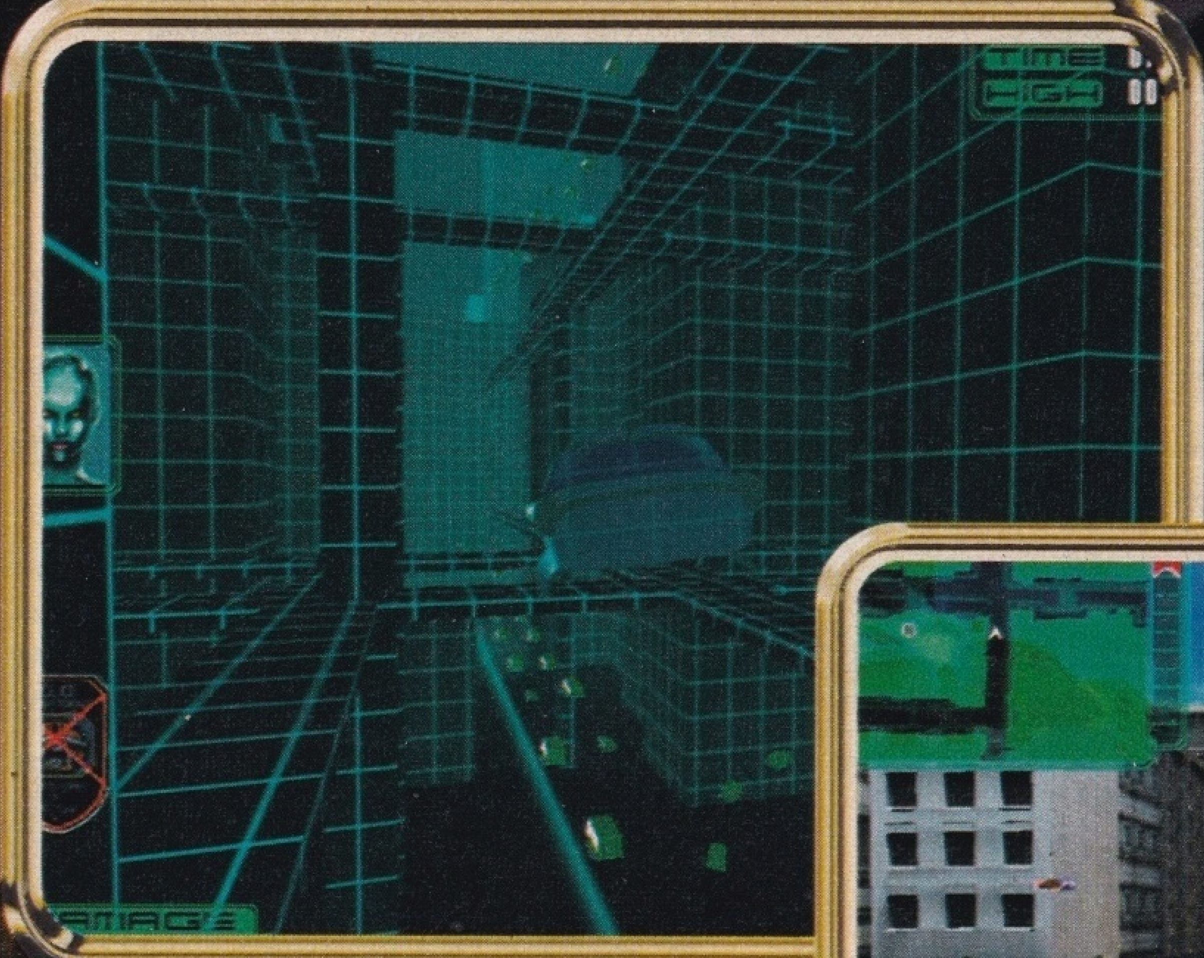
Wersja PL	Symulator	PC
Multiplayer	Cena: 14,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 400 MHz, 64 MB RAM		DC
		Xbox

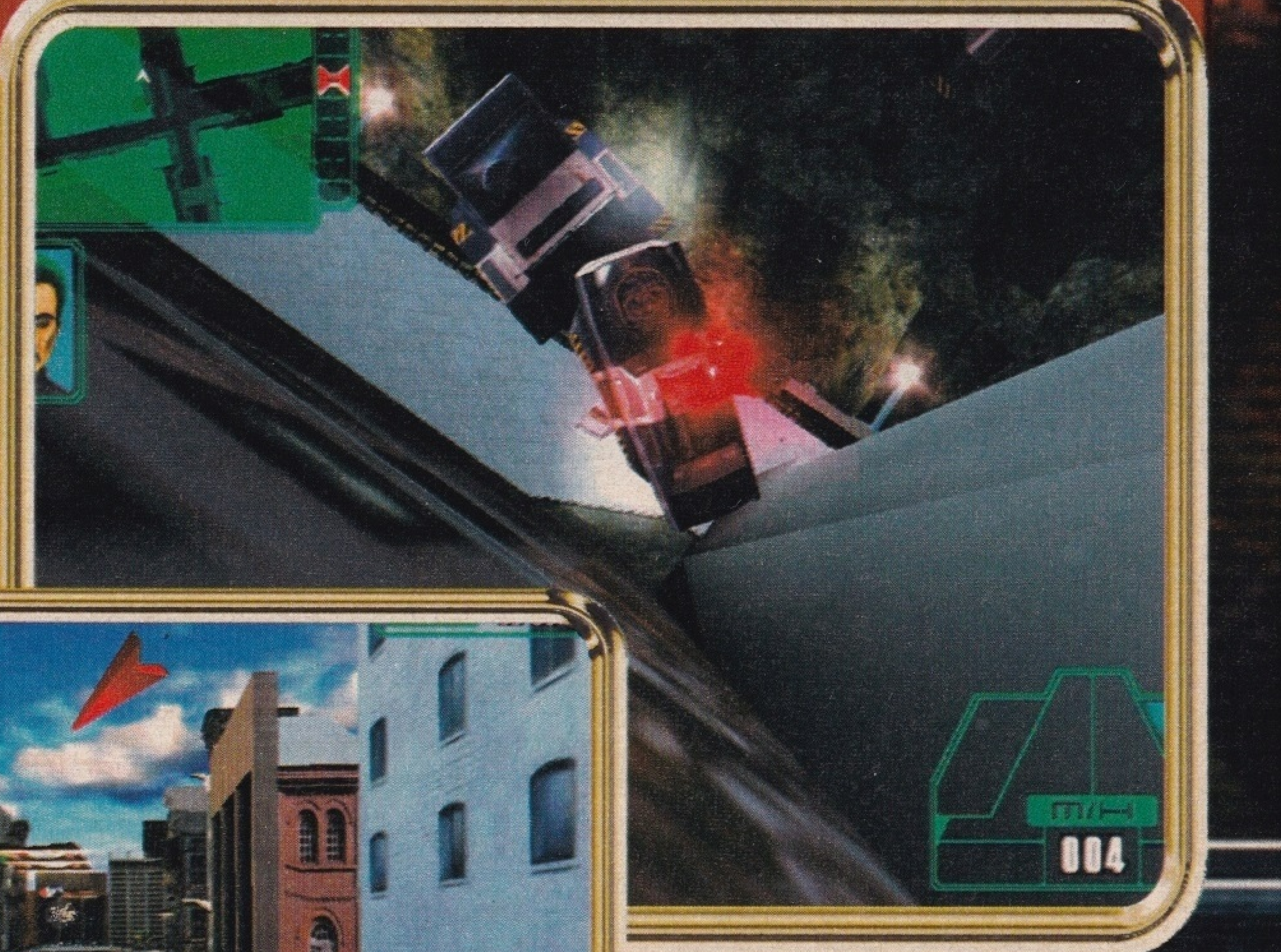
4+ Grafika	5 Dźwięk	5 Frajda

Plusy: Duża ilość misji, łatwe sterowanie, przyjemne odgłosy i komentarze, dynamiczne miasto

Minusy: Czasami tekstury się krzaczą

Zabawa na maksa, szkoda tylko, że nie można spalić gumy na starcie :)









JUŻ W SPRZEDAŻY
grand theft auto
vice city
PlayStation 2
www.rockstargames.com/vicecity/
The Soundtracks
7 soundtracków. Każdy prezentowany przez jednego z super DJ'ów z Grand Theft Auto Vice City. Dostępny również specjalny box z wszystkimi siedmioma płytami!
www.sonymusic.pl
PLAY
www.play-it.pl
EPIC GAMES
PlayStation 2

HOOLIGANS

EUROPEJSKA ZADYMA

Wciel się w szefa Klubu Kibica i rozwal kilka pysków!



"Do kurwy nędzy, nie było cię w środku, dawaj sznurówki, dawaj pasek i gap się na te obszczane ściany."



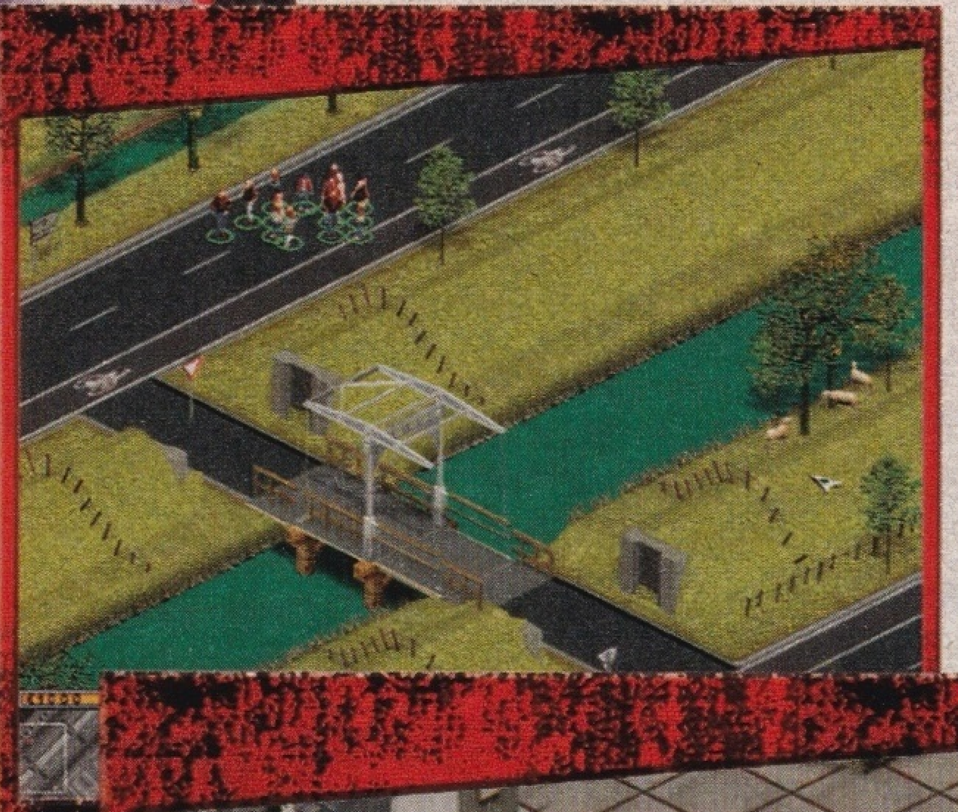
Pała bejzbolowa to dobra pała. Można nią lać po pyskach, nie pytając nikogo o zdanie. Gorzej, gdy ktoś takiej pały użyje przeciwko tobie. Cóż wtedy począć? Zaintonować pieśń bojową i ściągnąć na pomoc kamratów! Ot, „Legia do boju" czy „My, kibice Śląska". Niemal od razu na miejsce zbiegnie się gromada groźnie wyglądających facetów, którzy w przeciągu trzech sekund rozwiążą problem. Oczywiście przy założeniu, że właściwie dopasowało się utwór do rejonu miasta, w którym się przebywa.



Gra HOOLIGANS: EUROPEJSKA ZADYMA jest pierwszą poważną produkcją o pseudokibicach. Niestety, nieudolną i nieprzemyślaną. Zamiast trójwymiarowego symulatora bandyty, czegoś na kształt GRAND THEFT AUTO 3 czy konsolowego STATE OF EMERGENCY, gracze otrzymują dwuwymiarowego RTS-a z bardzo słabą grafiką i żenującą sztuczną inteligencją. Nawet rzecz tak prosta do zakodowania jak misje, nie zachwyca. W większości przypadków wystarczy dać kibicom przeciwnika niezłego łupnia, by cieszyć się zwycięstwem. Czasem tylko autorzy gry wprowadzają „innowacyjne" ograniczenie czasowe: należy wówczas zapewnić bezpieczeństwo piłkarzom siedzącym w autokarze lub np. dopaść na czas pociąg.



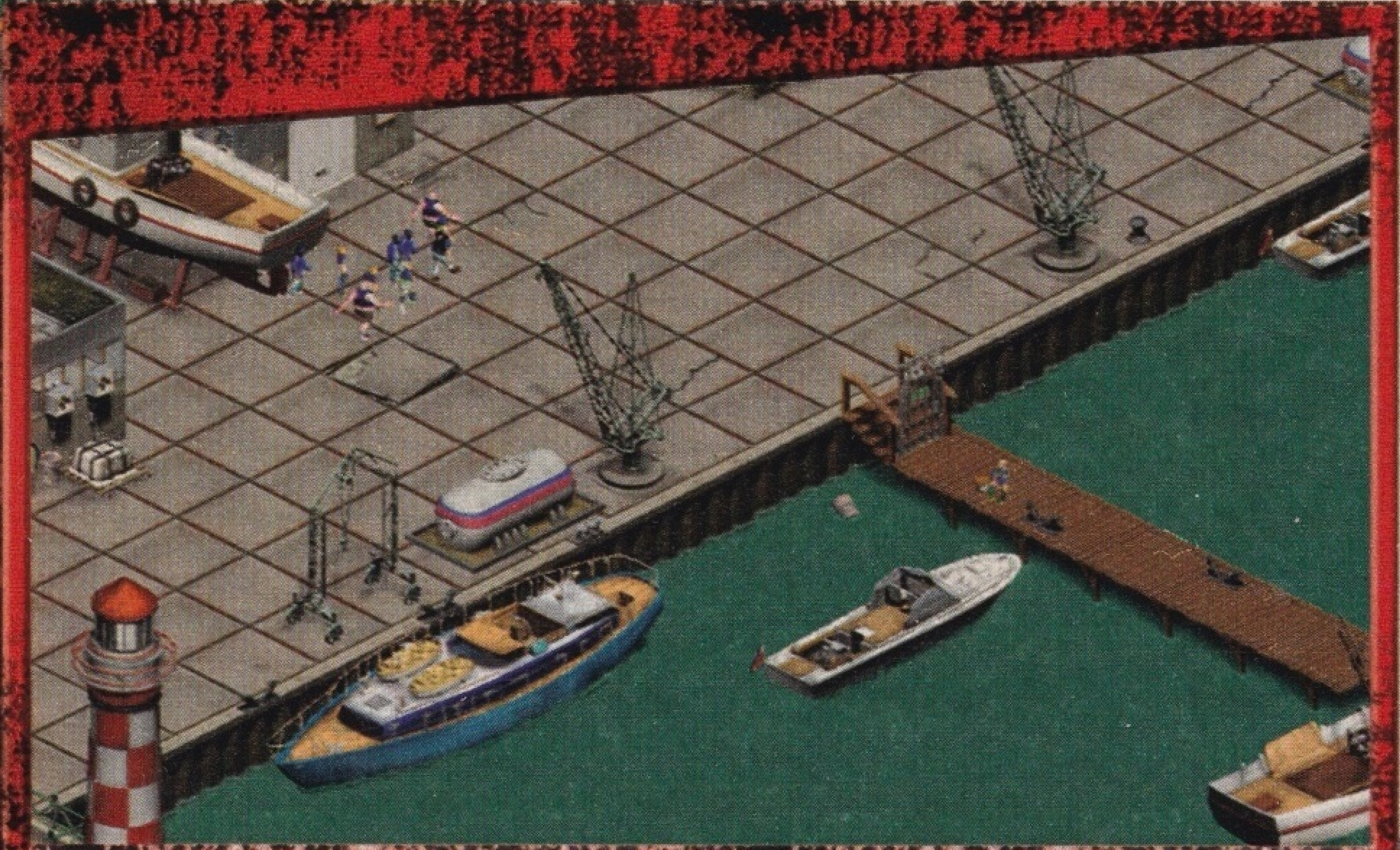
"No i wiesz, zadzwoniłem do Cegłówy i tego, Wciągacz został ja byłem na promie, a Cegłówa zawsze wie, c



Poszczególne miasta różnią się pomiędzy sobą układem kamieniczek, parkingów, stadionów i kawiarenek. Również i kibice wyglądają rozmaicie, można wśród nich wyróżnić tłuściochów, chudzielców i nieśmiertelnych skejtów. Niektórzy z nich specjalizują się w kradzieżach, inni doskonale się biją, szybko biegają, potrafią obsługiwać koktajle Mołotowa bądź pojazdy mechaniczne. Niestety mordek zaprojektowano im niewiele, przez co każda większa grupka kibiców przypomina doroczną paradę bliźniaków.

Same misje mają liniowy przebieg (co zresztą jest bolączką wszystkich RTS-ów). Na początku gracz ogląda sobie miasto – mgieł wojny brakuje nawet w Wielkiej Brytanii – po czym wyznacza kilku szefów i przydziela im zadania. Jeden idzie rabować sklepy, drugi za zgromadzoną kasę stawia w barze kolejkę piwa, zdobywając w ten sposób sympatyków. Pieniądze można też wydać na zawodowych chuliganów, na dopalacze w postaci narkotyków czy dziewczyn z domu uciech, a także na broń. Po przygotowaniu ekipy należy odnaleźć przeciwnika i w całkowicie chaotycznej zadymie spuścić mu jak największe bęcki.

Gra odstrasza pozbawioną ozdobników grafiką. Mikroskopijne jednostki poruszają się jak ostatnie lebiegi, kuleją również animacje pojazdów i otoczenia. Bardzo słabo wypada sztuczna inteligencja postaci. Kibole przeciwnej drużyny kręcą się po ulicach w tę i z powrotem, policja reaguje na zaczepki z opóźnieniem, same bójki zaś nie mają nic wspólnego ze strategią. Miłą niespodzianką jest natomiast ostra, rockowa muzyka oraz przerywniki kręcone kamerą video. W ich trakcie np. holenderscy kibice rzucają kilka ciekawych, anarchistycznych hasełek – widać, że ktoś to dokładnie przemyślał. Do plusów wypada też zaliczyć spolszczenie. Co prawda nie brakuje w nim niezręczności, literówek i przekleństw, ale lektor wypada naprawdę dobrze. Na ziemię powalają zaś polskie przyśpiewki pojawiające się np. podczas wczytywania poziomu.



Z pewnością znajdzie się grupa graczy twierdzących, że HOOLIGANS: EUROPEJSKA ZADYMA trzyma klasę. Będą to jednak ci sami ludzie, którzy jeszcze niedawno zachwycali się REZERWOWYMI PSAMI i OPERACJĄ GLEMP. Dla przeciętnego gracza pierwsza gra z serii Joker Mania CD okaże się najzwyczajniejszym w świecie niewypałem.

Michał „Joel" Zacharzewski

Hooligans: Europejska zadyma	Ocena
DarXabre Games / Lemon Interactive	2+
http://www.lemon-interactive.com.pl	

Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: 14,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 300 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD		DC
		Xbox
1+ Grafika	4 Dźwięk	3- Frajda

👍 Oryginalny temat oraz dobra ścieżka dźwiękowa, prześmieszne przyśpiewki

👎 Fatalna grafika, niewygodne sterowanie, bardzo niska inteligencja chuliganów

Kontrowersyjny temat plus niska cena to sprawdzony pomysł na niskobudżetówkę. Gra spodoba się wyłącznie dzieciakom...

WORLD WAR II PRISONER OF WAR

Wielka Brytania kontra Niemcy – jeden do zera! Przynajmniej jeśli chodzi o ucieczki z obozów jenieckich...



Aby tekst ten odpowiadał normom zachodnich recenzji, na początku powinienem wspomnieć o zalewie gier powstałych w oparciu o wydarzenia z okresu II wojny światowej. Warto zatem już w tym miejscu coś ustalić – PRISONER OF WAR nie ma nic wspólnego z MEDAL OF HONOR, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN czy też BATTLEFIELD 1942. Zgadzają się tylko realia.

W grze wcielasz się jeńca wojennego, kapitana Lewisa Stone'a. Twój bohater zaliczył straszny niefart – jego samolot został zestrzelony nad terytorium rozjuszonych Niemców, w wyniku czego Stone znalazł się w hitlerowskim obozie jenieckim. W obecnej sytuacji wszystko sprowadza się do jednego – wydostać się z tego przeklętego miejsca jeszcze przed końcem wojny. Oczywiście zadanie to nie będzie łatwe. Strażników jest wielu, ty jesteś sam. Oni są uzbrojeni, jak na strażników przystało, ty – możesz co najwyżej cisnąć kamień, aby odwrócić ich uwagę. Oni współpracują ze sobą, a ty jesteś zdany praktycznie na siebie. I tak dalej.

Twoim sojusznikiem jest monotonia, powtarzalność kolejnych dni. Jesteś zamknięty w obozie jenieckim, który funkcjonuje według jakichś tam zasad – są określone pory apelów, posiłków, ciszy nocnej. Aby przeżyć, musisz wpaść w ten rytm. Są miejsca, w których o określonej porze dnia lub nocy będziesz bezwzględnie bezpieczny. Hitlerowcy zachowują się jak nakręceni – mają swoje ulubione trasy, którymi przechadzają się dzień po dniu, toteż z czasem przećwiczysz, jak ich omijać. Jeśli tego nie zrobisz, nie zdołasz wykonać ani głównego zadania, ani wielu – w większości przypadków trochę nazbyt sztampowych – sub–questów. Oprócz ciebie w obozie siedzi jeszcze mnóstwo innych żołnierzy różnych krajów i większość z nich może okazać się wielce przydatna (pro forma zaznaczam, że różnice narodowościowe przekazywane są w formie przerysowanych akcentów – „Ach, wir wissen ezeryting! The Reich will last five tzausend Jahre!"). Jedni posiadają ważne informacje, inni mogą nauczyć cię sztuki życia obozowego, od innych możesz zdobywać poprzez hazard pieniądze i papierosy, jeszcze inni są zaś tylko po to, aby zrobić tłok.





Prisoner Of War		Ocena: 4
GOD / Play-it		
http://www.codemasters.com		
Wersja PL	Action Adventure	PC
Multiplayer	Cena: 99,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM		DC
		Xbox
4 Grafika	4 Dźwięk	5 Frajda

Fajny pomysł

Średnia grafika

Dość interesująca fabuła, przeszkadzają jednak niedociągnięcia wynikające z problemów z konwersją na inną platformę (konsola > PC)



PRISONER OF WAR podzielony został na pięć rozdziałów, podczas których zwiedzisz aż trzy malownicze obozy. Oczywiście, im dalej w las, tym trudniej – i tym częściej trafiać będziesz do karceru. Napięcie buduje skutecznie fakt, że nie możesz zapisywać stanu gry, kiedy tylko zapragniesz – możesz to zrobić jedynie kładąc się na pryczy. Wynika z tego całkiem zabawny paradoks: im więcej razy zapiszesz grę, tym więcej czasu zajmie ci wydostanie się na wolność.

Obozową rzeczywistość oglądamy w zasadzie z perspektywy trzeciej osoby, lecz można przełączać się na widok „z oczu". Podobnie jak było to w przypadku THE THING, poruszać się możesz jedynie wtedy, gdy kamera podąża za bohaterem. W klimacie DOOM–a wykonujesz jednak takie akcje, jak rzucanie kamieniami czy podglądanie przez dziurkę od klucza. Lewis Stone potrafi biegać, wychylać łeb zza węgła, czołgać się, a także opanował sztukę wspinaczki na ogrodzenia obozów. Klimat gry nie jest jednak tak do końca zręcznościowy – przynajmniej nie w takim stopniu, jak METAL GEAR SOLID, do którego można miejscami POW porównywać – oczywiście, trzeba ruszać się szybko i sprawnie, ale ważniejsze jest chyba kojarzenie faktów. Tak naprawdę, przez 90% czasu gry musisz improwizować – przebierzesz się w niemiecki mundur, wysmarujesz gębę pastą do butów (kamuflaż!), przekupisz kilku strażników, wykradniesz tajne dokumenty, no i powstrzymasz zagładę Wielkiej Brytanii! Słabo?

Na brak a(bs)trakcji nie sposób narzekać. Możemy jednak wskazać kilka elementów PRISONER OF WAR, za które należą się autorom baty. Grafika nie jest z całą pewnością zła, ale jak na grę opracowywaną przez znakomity team w ciągu – żebym nie skłamał – dwóch lat, to można było zrobić to lepiej. Czuje się, że jest to tytuł konsolowy. Niby szczegóły, ale na PC zupełnie nie do przyjęcia – niezbyt szczęśliwe ustawienie klawiszy, jakby niepełna obsługa myszy, to już w zasadzie klasyczne niedociągnięcia konwersji. Można przyczepić się też do pracy kamery – zwłaszcza, że recenzenci zwracali na to uwagę jakiś czasu temu, przy okazji wydania gry na PS2. Być może trochę przesadzam, ale niedoróbki te bardzo rażą na tle – ogólnie rzecz biorąc – wielce ciekawej gry. Gry, która okraszona została na dodatek doprawdy poruszającą, świetnie dobraną muzyką. PRISONER OF WAR nie został wyposażony w tryb multi-player, lecz nie wpływa to negatywnie na ocenę gry (bo i jak miałoby to wyglądać?). Do obozu można jednak spokojnie powracać – za jednym razem nie wykorzystasz przecież wszystkich możliwych rozwiązań. Jeżeli potrafisz przymknąć oczy na drobne wpadki i lubisz gry stanowiące pewne wyzwanie dla szarych komórek i mocnych nerwów, to PRISONER OF WAR jest zdecydowanie pozycją dla ciebie. Bo oryginalnych pomysłów to teraz, panie drogi, ze świecą szukać.

Maciej "Anzelmo" Ogiński



TAXI Challenge





Mieszkasz w Berlinie. Jesteś taksówkarzem, masz szybki samochód i bezlitosnego szefa. Pasażerowie pomiatają tobą niczym najgorszym cieciem. Dwa dachowania i rezygnują z taryfy :) Dobrze chociaż, że możesz bez krępacji zasuwać po chodnikach. Gnasz, a ludzie uskakują na boki. Czasem jedynie dla odmiany przenikają przez twój wóz.

Gra TAXI CHALLENGE to kontynuacja ubiegłorocznego SUPER TAXI DRIVER. Pomysł na zabawę pozostał ten sam – szukasz pasażerów, pakujesz ich do wozu, po czym pędzisz we wskazane miejsce na złamanie karku. Zmieniono jedynie rozkład ulic oraz nieznacznie poprawiono grafikę. Niestety, wciąż wygląda ona niezbyt dobrze. Budynki i pojazdy są kwadratowe, zaś niektóre tekstury rozłażą się. Drzewa przypominają słupy z dolepionymi gałęziami. Co ciekawe, wystarczy w któreś z nich walnąć, by pofrunęło do przodu niczym rakieta, niszcząc wszystko, na co wpadnie. W efekcie dochodzi do zabawnych sytuacji, kiedy po ekranie lata kilka potężnych pni, demolując lampy i przejeżdżające samochody. O dziwo, dodaje to grze tzw. „jaj", podobnie jak przejażdżki dnem rzeki, tunelem metra czy po dachach budynków. Fajnie, że twórcy programu dali sobie siana z realizmem i popuścili wodze wyobraźni.



TAXI CHALLENGE zostało przetłumaczone na język polski. Napisów nie ma jednak zbyt wiele, a lektorzy najzwyczajniej w świecie wkurzają. Są sztywni i sztuczni, co chwila plotą to samo. Czasem potrafią pochwalić za dobrą jazdę taksiarza, który właśnie miał dachowanie. Mimo to aż trudno oderwać się od komputera. TAXI CHALLENGE wciąga bowiem niczym brazylijski serial.

Michał „Joel" Zacharzewski

Taxi Challenge — Ocena: **3+**

Blimb Entertainment / Topware

http://www.hemming.de/produkte/taxi

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 29,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		DC
PIII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16MB		Xbox
3- Grafika	2+ Dźwięk	5 Frajda

+ Zwariowana jazda po mieście, na przełaj i z piskiem opon
− Przeciętne wykonanie, trochę błędów, słabi lektorzy

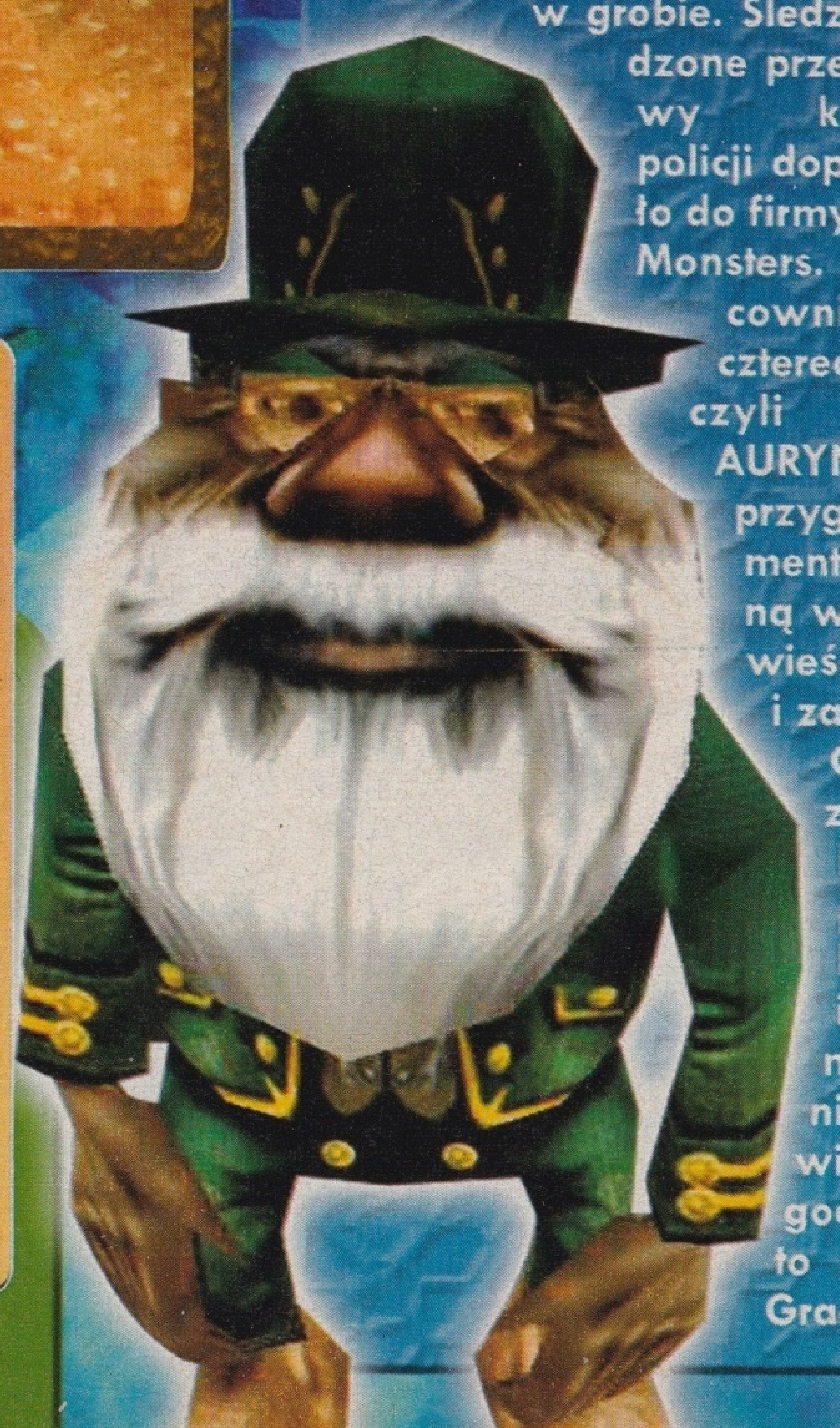
Budżetowa wersja CRAZY TAXI. Jednym słowem mała gra, która wciąga jak odkurzacz.

Auryn Quest



Kilka tygodni temu na jednym z monachijskich cmentarzy doszło do niecodziennego wydarzenia. Pochowany tam Michael Ende, autor słynnej „Niekończącej się opowieści", zaczął nagle przewracać się w grobie. Śledztwo prowadzone przez miejscowy komisariat policji doprowadziło do firmy Discreet Monsters. Jej pracownicy od czterech lat męczyli się nad AURYN QUEST, przygodówką z elementami RPG, osadzoną w świecie znanym z powieści. Męczyli się, męczyli, i zamęczyli temat.





Gra jest fatalna. Cała zabawa sprowadza się bowiem do błądzenia po monotonnych, szaroburych korytarzach i skakania z platformy na platformę. W połączeniu z niezbyt poręcznym widokiem FPP i niewygodnym sterowaniem daje to zatrważające rezultaty. Gracz co chwila potyka się o jakiś próg, bądź po prostu nie trafia w podest. A upadek z niewielkiej wysokości kończy się efektownym ściemnieniem... Trup na miejscu!

Ładne tekstury oraz interesujące efekty specjalne nie ratują programu. Nie ratuje go też sześć oryginalnych, różnorodnych światów, przez które gracz musi się przedostać, by uratować Fantazję przed pożerającą ją Pustką. Ponadto w grze brakuje zapowiadanych elementów RPG. Zabawa sprowadza się do kolekcjonowania poukrywanych w najdziwniejszych miejscach kul energii i rozwiązywania prostych jak niemieckie autostrady zagadek. W efekcie AURYN QUEST przypadnie do gustu tylko najmłodszym graczom, a to za sprawą przyzwoitego spolszczenia, niewysokiej ceny oraz braku jakiejkolwiek przemocy. W tej grze nawet Skałojad jest milusi.

Michał „Joel" Zacharzewski



Auryn Quest — Ocena: **2+**

Discreet Monsters/ Topware

http://www.aurynquest.com

Wersja PL	Przygodowa	PC
Multiplayer	Cena: 39,95 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		DC
PII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32MB		Xbox
4 Grafika	3 Dźwięk	1+ Frajda

+ Przyzwoita grafika, fabuła nawiązująca do „Nie kończącej się opowieści"
− Gra polegająca na skakaniu z platformy na platformę. I tylko na tym...

Kolejny zawód: świetna książka zamieniona w nudną i odpychającą przygodówkę

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC® THE GATHERING STORM

Świat Mocy i Magii jeszcze do niedawna kojarzył się ze wszystkim, co najlepsze. Niestety, czasy te minęły...





Firma New World Computing schodzi na psy. Widać to już od kilku lat, a produkcje takie jak Might&Magic 8 i 9 oraz HoM&M Chronicles, czy Crusaders of Might&Magic tylko potwierdzają to zdanie i nie są niczym innym, jak próbą wyłudzenia kasy od naiwnych fanów tytułu. Niestety Gathering Storm jest programem zrealizowanym w podobnym stylu. Nie zobaczysz tu prawie nic nowego, nie udoskonalono elementów gry, nie poprawiano błędów, nie spełniono próśb fanów, którzy znajdowali w HoM&M IV mnóstwo błędów i niedorzeczności. Autorzy sobie – rynek sobie. Jak różne to podejście od podejścia ludzi z Blizzarda (seria Diablo), czy Creative Assembly (seria Total War)! W tamtych przypadkach otrzymaliśmy produkty dopracowane, dopieszczone, pełne niespodzianek i udoskonaleń. Tutaj mamy do czynienia tylko z żałosną próbą wyżebrania jeszcze kilku dolców.

Króciutko przypomnijmy, co to jest HoM&M IV. Otóż masz tu do czynienia ze strategią turową, gdzie zajmujesz się zdobywaniem miast oraz kopalń surowców, budujesz gmachy (służące głównie do rekrutacji żołnierzy) oraz powołujesz armie. Możesz wybierać pomiędzy sześcioma typami miast (w każdym rozwijasz inne nauki magiczne oraz rekrutujesz inne potwory). Ogromną rolę odgrywają prowadzący armie bohaterowie, którzy zdobywają punkty doświadczenia i szkolą swe umiejętności magiczne, zwiadowcze, taktyczne, gospodarcze oraz militarne. W momencie, kiedy dochodzi do walki, gra przenosi się na niewielką mapę taktyczną, gdzie (również w trybie turowym) kierujesz poszczególnymi oddziałami oraz decydujesz o stosowaniu zaklęć. Walka trwa do momentu ucieczki wroga lub całkowitej likwidacji jego sił.

Gathering Storm oferuje graczowi, który będzie na tyle niemądry, by ten produkt kupić, sześć nowych kampanii (powtórka z rozrywki) oraz wprowadza nieznane dotąd monstra (AŻ cztery! Jezuuu, nie przepracowali się tam?) oraz kilka nowych artefaktów. I to wszystko. Koniec fanu. Koniec pomysłów. No cóż, karaluchy chyba mają bogatszą wyobraźnię.

Heroes of Might&Magic IV przy wszystkich swoich wadach nie jest grą złą. Nie ma, co prawda, porównania ze znakomitą i nowatorską częścią trzecią, ale można przy niej spędzić sympatycznie wiele wieczorów. Jednak dodatek Gathering Storm jest produktem zupełnie nie do przyjęcia. Równie dobrze można ściągnąć za darmo z Sieci robione przez amatorów (ale wcale nie znaczy, że prymitywne!) kampanie i pojedyncze scenariusze. Jeśli zdecydujesz się wydać pieniądze na Gathering Storm oznacza to, że jest ci na świecie zdecydowanie zbyt dobrze i nie wiesz już, co robić ze szmalem. Lepiej przypal sobie cygaro banknotem. Przynajmniej będziesz miał o czym opowiedzieć kumplom..

Jacek „Randall" Piekara

HoM&M IV: Gathering Storm — Ocena: **3**

3DO / CD Projekt

http://www.3do.com

- Wersja PL
- Multiplayer
- Strategia turowa
- Cena: 53,90 zł
- PC / PS2 / DC / Xbox

Wymagania sprzętowe: Pentium III 500, 64 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	4	3

👍 Hmm... Chyba nic tu nie wymyślę...

👎 Brak znaczących zmian, pozycja tylko dla absolutnych fanatyków serii HoM&M

Polityka New World Computing kojarzy mi się z polityką polskich rządów: „nachapię się ile wlezie i zwiewam". Kiedy gracze powiedzą „nie"?





SOFTWARE TYCOON

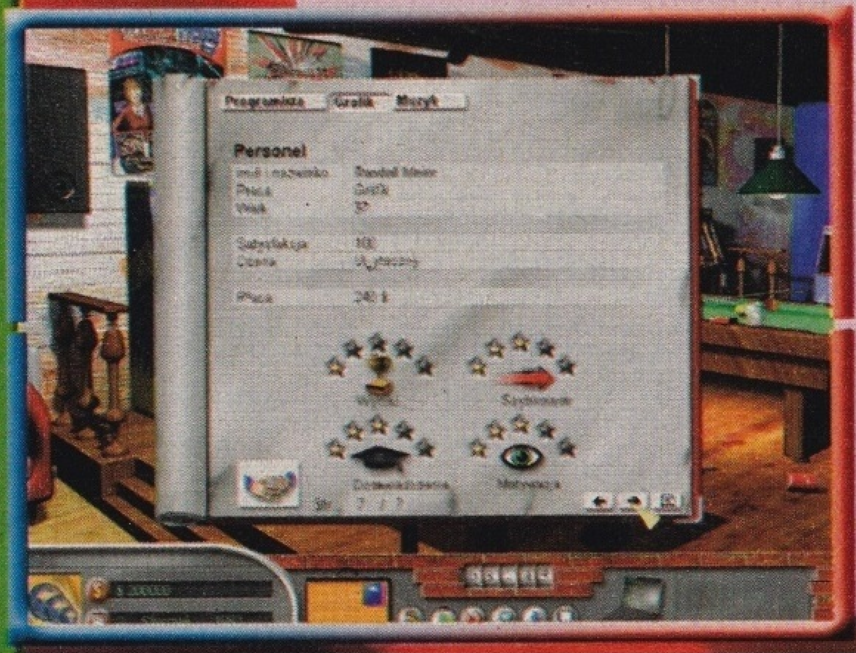


W grze SOFTWARE TYCOON wcielasz się w młodego biznesmena, który postanawia założyć firmę produkującą gry komputerowe. Nie chodzi mu oczywiście o działalność społeczną (freeware i tanie serie), a o czysty, kapitalistyczny zysk. Szanse na sukces są naprawdę duże, gdyż jest rok 1982 i branża komputerowa dopiero raczkuje. O strzelaninach 3D wciąż jeszcze nikt nie słyszał!

Pracę nad grą rozpoczyna się od wyboru gatunku gry bądź opracowania nowego. Następnie należy dokonać wyboru rodzaju grafiki i dźwięku, a także technologii. Istotny jest też dobór treści (wypadkowa akcji, strategii i ilości zagadek), platformy docelowej (PC, konsole, handheldy) i języka gry. Bardziej odważni gracze mogą zainwestować w licencję filmową oraz dobry ośrodek testerski, który zadba o końcową jakość produktu.



Po zakończeniu etapu projektowania gry, główny bohater zatrudnia pracowników (koderów, grafików, kompozytorów) i przydziela im zadania. Następnie gra jest powielana, pakowana wraz z instrukcją i gadżetami do pudełek, po czym trafia do sklepów. Warto w tym momencie zadbać o dobrą reklamę i odpowiednią cenę zbytu – a nuż gry komputerowe mogłyby być tańsze? W międzyczasie wypadałoby również prowadzić badania nad nowymi technologiami i sabotować działania konkurencji. No i tworzyć kolejne tytuły!



Podstawową wadą gry jest bardzo słaba szata graficzna oraz stosunkowo nieduża liczba opcji. Powoduje to, że program nudzi się po kilku dniach zabawy. Rozgrywka sprowadza się bowiem do ciągłego powtarzania kilku tych samych czynności, np. ustawicznego kontrolowania kilku ekranów danych. Słabo wypada też tłumaczenie. W efekcie SOFTWARE TYCOON przypadnie do gustu jedynie początkującym miłośnikom gatunku.

Michał „Joel" Zacharzewski



Software Tycoon — Ocena: **3**

BlackStar / Lemon Int.

http://www.software-tycoon.com/

Wersja PL	Ekonomiczna	PC
Multiplayer	Cena: 49,95 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB		DC
		Xbox

3- Grafika | 3 Dźwięk | 3 Frajda

(+) Dowiesz się więcej o branży gier komputerowych

(−) Słaba oprawa graficzna, niezbyt emocjonująca rozgrywka

Przeciętna, niezbyt skomplikowana gra ekonomiczna. W sam raz dla początkujących graczy.

Scooter Pro







Jeden z największych potworków tego roku narodził się w firmie Fusion. Do porodu doszło o czasie, lecz gdy rodzice zobaczyli swego świeżego jak zeszłoroczna trawa potomka, podnieśli wrzask jakby ich z bonów do supermarketu obdzierali. „Łolaboga!" – krzyczeli – „My to jesteśmy nieszczęśliwi! Toć przyszło nam na światło drętwe, kostropate brzydactwo, które tak rzępoli, że po nocach spać nie będziemy! Na śmieci z tym odmieńcem!". I biedne maleństwo poszłoby na zwałkę, gdyby nie ustawa o zachowaniu w czystości, zakazująca przetrzymywania osesków w bezpośrednim towarzystwie starych szmat i zjełczałych jajek. To właśnie przez owego parlamentarnego „stworka" SCOOTER PRO trafił do sklepów.

Gra daje ci do dyspozycji kilka hulajnóg (z zewnątrz różniących się tylko kolorem) oraz paru zawodników o twarzach zdeformowanych w wyniku promieniowania radioaktywnego. Jest też kilka etapów, po których można szaleć, m.in. miasto, nadbrzeże oraz sklep. Na każdym z nich w przeciągu kilku minut musisz zebrać dziwne, wirujące krążki. Niestety pojazdem steruje się niewygodnie, ciężko nim manewrować, hamować i przyspieszać. Co gorsza, jedynym sensownym trickiem okazuje się niezbyt widowiskowy podskok. Tony Hawk po jego wykonaniu zmieniłby nazwisko na Lame Sparrow.

To jednak nie wszystko. Grafika zastosowana w SCOOTER PRO odrzuca od monitora. Płaskie, bardzo rozmyte tekstury wyglądają gorzej niż obrazy Picassa po kąpieli w kwasie, zaś animacja bohaterów trzyma poziom charakterystyczny dla później jesieni średniowiecza. Przygrywająca w tle muzyka (rock zaaranżowany na komputerze) jest już nieco lepsza, jednak dość szybko się nudzi. W rezultacie nie sposób stwierdzić, czy osesek państwa Fusion posiada jakiekolwiek zalety. Prawdopodobnie nie.

Michał „Joel" Zacharzewski

Scooter Pro — Ocena: **1+**

Fusion / Topware

http://www.topware.pl/

Wersja PL	zręcznościowa	PC
Multiplayer	Cena: 19,95 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 266 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D 8MB		DC
		Xbox

1+ Grafika | 3- Dźwięk | 1 Frajda

(+) Ciśnięty przed siebie DVD Box leci jak burza do przodu

(−) Grafika, muzyka, frajda to dramat w trzech odcinkach

Masz wrogów? Czadowo! Prezent na Gwiazdkę jak znalazł.


Wesołych Świąt
Serdeczne życzenia spokojnych, pogodnych i wesołych Świąt Bożego Narodzenia oraz szczęśliwego Nowego Roku składa wszystkim czytelnikom Wydawnictwo Play-It.
www.play-it.pl
PLAY it
W roku 2002 zostaliśmy uhonorowani m. in. nagrodami:
Złoty Komputer za wydanie GTA 3. Nagroda pisma Komputer Świat.
2002
Nominacje do „Produktu Roku 2002" nagrody magazynu CHIP w kategorii "Software/Gry": Counter-Strike, GTA 3 oraz Mafia.
Spędź miło Święta bawiąc się przy naszych gwiazdkowych tytułach:
MAFIA
Władca Pierścieni
Cesarz
No One Lives Forever 2



THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS







Konsolka GBA zaskakuje nas na każdym kroku. Nie inaczej jest z THE TWO TOWERS. Cudo!





Co byś powiedział na grę w stylu DIABLO, tyle że w świecie Śródziemia? Brzmi nad wyraz zachęcająco, czyż nie? Gdy po raz pierwszy uruchomiłem THE TWO TOWERS, muszę przyznać, że byłem pod wielkim wrażeniem. Zacznijmy od tego, że powitała mnie ona scenami z filmu Dwie Wieże (EA ma monopol na wykorzystywanie materiałów filmowych Warnera). Co jak co, ale nigdy bym nie podejrzewał, że na maleńkim ekraniku GBA można uzyskać tak znakomite sekwencje FMV. Dalej również nie ma na co narzekać – w grze wykorzystano rzut izometryczny, przez co do złudzenia przypomina wspomniany już hit – DIABLO. Ponownie brawa należą się panom odpowiedzialnym za grafikę, gdyż wszystko jest czytelne, eleganckie, jednym słowem śliczne. Zresztą spójrzcie tylko na screeny obok...

Muzyka, co raczej nie jest dużym zaskoczeniem, do złudzenia przypomina tę z filmu. Oczywiście na potrzeby gry przerobiono ją nieco, lecz charakterystyczne motywy muzyczne Howarda Shore'a są bez trudu rozpoznawalne, nawet na małym i dość parszywym głośniczku GBA (niegłupim pomysłem jest założenie słuchawek – dźwięk jest wtedy znacznie czystszy). Podobieństwo do produkcji Blizzarda nie kończy się na grafice. Widzisz te dwie kulki – czerwoną i niebieską – w rogach ekranu? To oczywiście stan twojej energii życiowej i magicznej. Tę pierwszą odnawiasz zjadając wypadające z zabitych potworów lub leżące na planszy jedzenie, bądź też używając odpowiednich czarów. Mana odnawia się sama, jednak dość powoli.



Na swej drodze znajdziesz (i zdobędziesz) całe mnóstwo przedmiotów – broni, pancerzy, artefaktów. Inventory w THE TWO TOWERS również bardzo przypomina to z DIABLO, jest tylko nieco uproszczone. Mniejszy jest też plecak – możesz w nim nieść tylko 8 przedmiotów. Niepotrzebne graty można sprzedawać w specjalnych świątynkach. Za uzyskane w ten sposób klejnoty (które zdobywasz też na wrogu) można kupować ekwipunek, lub podnosić cechy i biegłość w czarach (co niestety słono kosztuje).

Jak przystało na Action RPG, twoim głównym zadaniem jest wojowanie z hordami wrogo nastawionych stworów. Za każdego zlikwidowanego wroga dostajesz punkty doświadczenia, które przekładają się na kolejne poziomy postaci. Podobnie jak w DIABLO, każdy nowy poziom jest nagradzany 5 specjalnymi punktami, za które możesz podnieść jedną z cech postaci (siła, celność, zdrowie, obrona, odwaga) oraz 1 punktem magicznym, za który możesz wykupić nowy czar z „drzewka", lub podnieść biegłość w rzucaniu już poznanego zaklęcia. Każda postać dysponuje innym zestawem czarów.

Ano właśnie, postacie. Do wyboru masz aż pięć postaci: Aragorna, Gandalfa, Froda, Legolasa i... Eowynę. Rzecz jasna, Gandalf jest najlepszym magiem, Aragorn najlepiej włada mieczem i tak dalej. Niestety, niezależnie od postaci, levele przechodzisz w takiej samej kolejności i nie ma żadnych zmian w fabule. Jest to chyba jedyny większy mankament tej świetnej gry.

THE TWO TOWERS jest kolejnym tytułem który udowadnia, iż GameBoy Advance posiada możliwości, o jakich nikomu się nie śniło jeszcze rok temu. Gra jest bez dwóch zdań godna polecenia – zapewni wiele godzin znakomitej zabawy, zaś dodatkową atrakcją jest fakt, że posiada opcję multiplayer!

Piotr „Frogger" Moskal

The Two Towers — Ocena: **5+**

Electronic Arts

http://www.ea.com

Wersja PL	Action RPG	PC
Multiplayer	Cena: 190 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Zalecany Battery Pack		GBA
		Xbox

Grafika	Dźwięk	Frajda
5+	5	5+

👍 Rewelacyjna grafika, mnogość opcji, gra jest rasową przedstawicielką Action RPG

👎 Można kierować Eowyną, a nie można Arweną. Buuu!!! Liv forever!

Po zobaczeniu THE TWO TOWERS nie będziesz mógł uwierzyć, że tak fajna gra powstała na tak małą konsolkę...



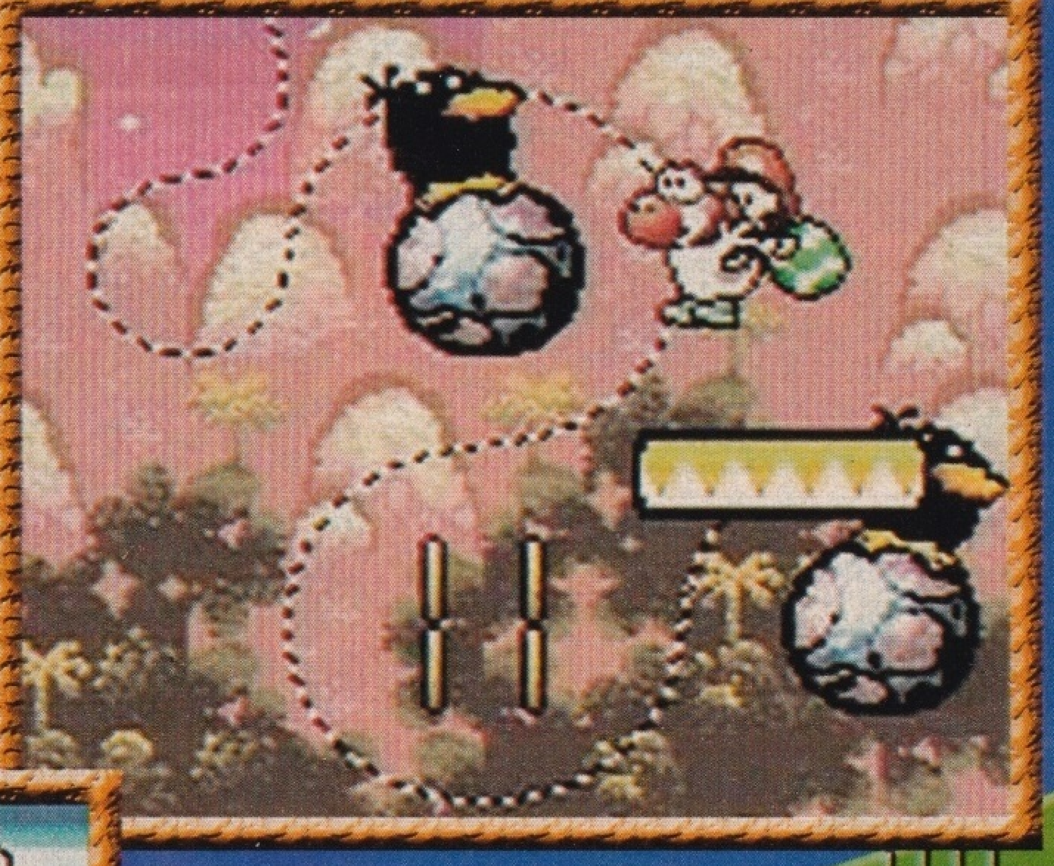
Yoshi's Island
Super Mario Advance 3

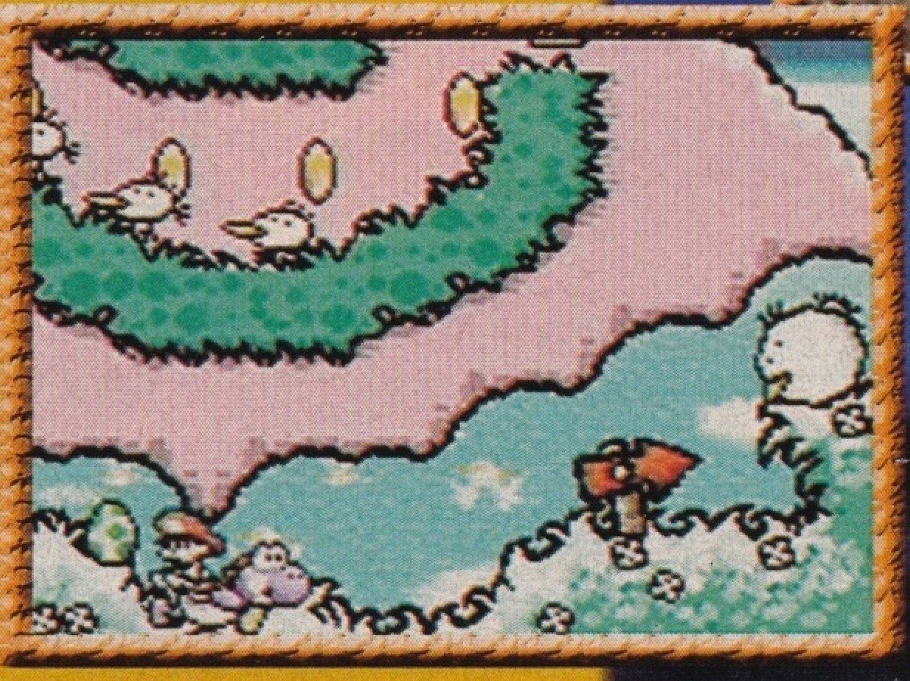
Tytuł tej gry jest odrobinę mylący, gdyż głównym bohaterem wcale nie jest nieustraszony Mario, tylko jeden z jego kumpli – zielony jaszczur Yoshi. Ten sam, który po raz pierwszy został zaprezentowany w Super Mario World. O ile wtedy mogłeś tylko dosiadać zielonego gada, to w Yoshi's Island wcielasz się w niego. Fabuła sięga czasów młodości Mario oraz jego brata Luigi. Rodzina Koopa przewidziała, iż w przyszłości bracia pokrzyżują ich niecne plany, dlatego postanowiła się z nimi rozprawić, póki są jeszcze niemowlakami. Luigi zostaje porwany, na szczęście Mario udaje się uciec do domu Yoshi. W tym momencie ty wkraczasz do akcji. Plan jest prosty: musisz odbić Luigi z rąk porywaczy oraz skopać tyłki rodzinie Koopa. Do dzieła!

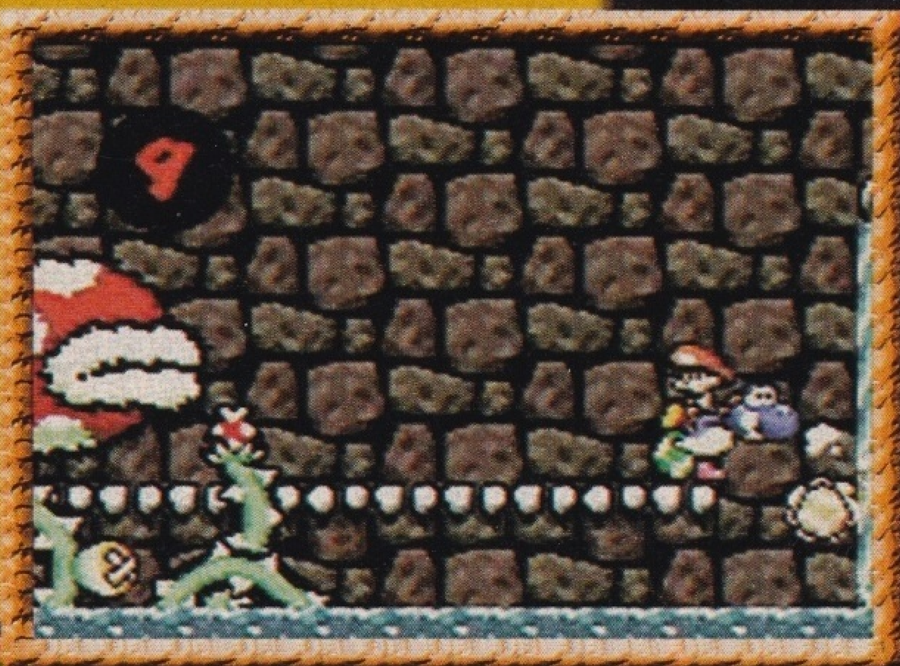
Yoshi's Island to esencja rasowej platformówki, aczkolwiek rozgrywka różni się od produkcji z Mario w roli głównej. Jaszczur potrafi biegać, skakać, miażdżyć przeciwników ciężarem własnego ciała, strzelać językiem, łapiąc przeciwników, a następnie wypluwać ich w wybranym kierunku, bądź przerabiać w jaja. Trzeba przyznać, iż Yoshi jest naprawdę oryginalnym bohaterem. O ile umiejętności bitewne nie są tak ważne podczas zabawy, to udoskonalenie techniki uników jest niezbędne. Nie będę ukrywał, iż Yoshi's Island wymaga dużej dawki zręczności, aczkolwiek nie jest zabójczo trudna.

Podsumowując, Yoshi's Island to przykład doskonałej gry platformowej. Rozgrywka jest emocjonująca, dynamiczna i całkowicie zniewalająca. Na dodatek oprawa graficzna wyciska maksimum możliwości z niewielkich rozmiarów wyświetlacza GBA.

Tomasz "Coval" Kowalski







Yoshi's Island... — Ocena: **5+**
Nintendo / Lucas Toys

- Wersja PL
- Platformówka
- GBA
- Multiplayer
- Cena: 189,00 zł
- PS2
- DC
- Xbox

Wykorzystuje: GameBoy Advance, Battery Pack, Cable-Link

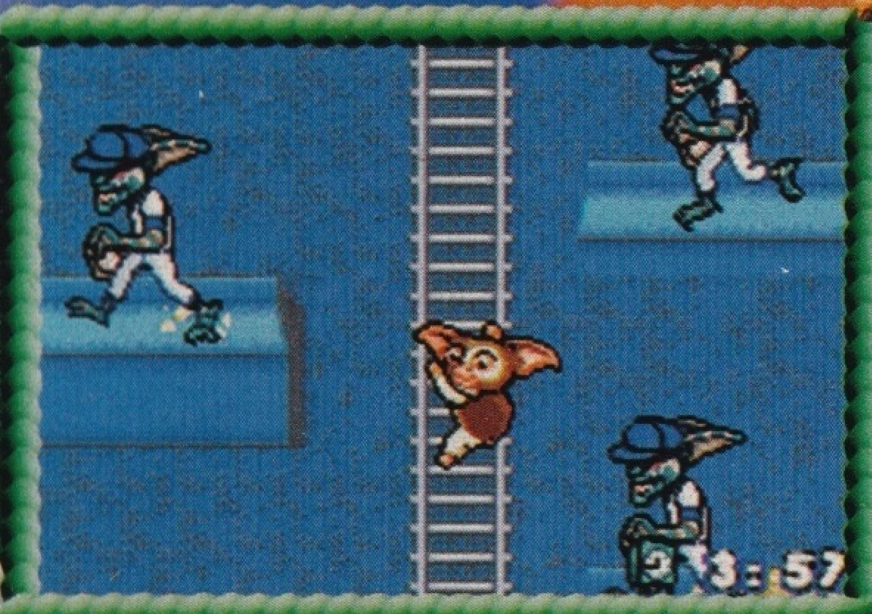
6 Grafika | 5 Dźwięk | 6- Frajda

👍 Doskonała grywalność, bajeczna grafika, niebanalne projekty poziomów

👎 Jedyny minus, to wciąż ten sam tryb multiplayer, który znamy z poprzednich odslon

Znakomita platformówka z przemiłym stworkiem w roli głównej. Na pewno przypadnie do gustu użytkownikom GBA



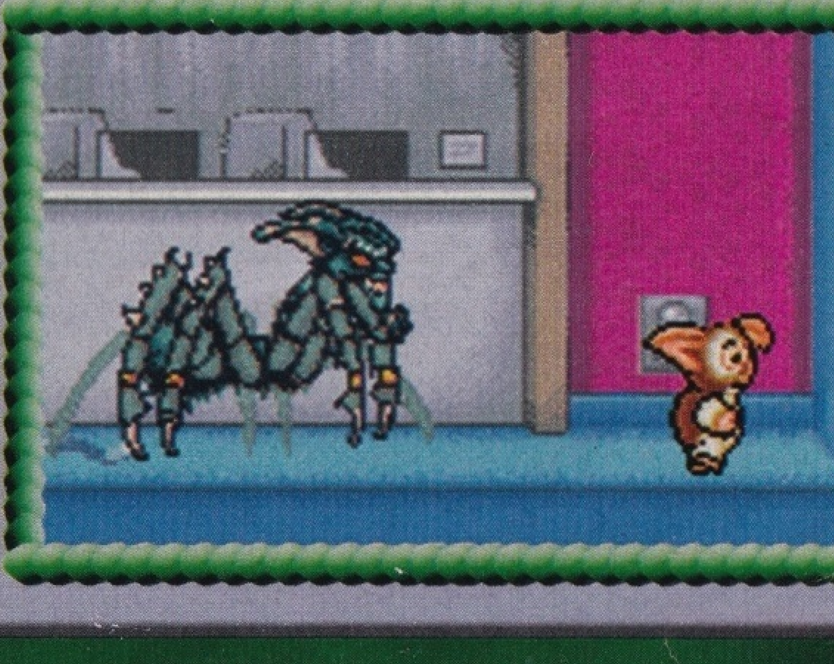


Gremlins
Stripe VS Gizmo

Stripe i gremliny zamierzają ukraść świąteczne prezenty wszystkich dzieci w Kingston Falls. Gizmo i jego krewniacy mają za zadanie odłożyć je na miejsce, czyli pod świąteczną choinkę!

W Gremlins: Stripe vs Gizmo masz rzadką okazję wyboru bohatera: dobroczyńcy albo psotnika, aczkolwiek nie ma to aż tak wielkiego wpływu na przebieg rozgrywki, jakby się mogło początkowo wydawać. W obu wersjach masz za zadanie zebrać wszystkie prezenty na danym etapie, oraz odnaleźć choinkę. Zasadnicza różnica polega na sposobie sterowania bohaterami. Gizmo jest mniejszy od złego Stripe, dlatego nie skacze tak wysoko. Jednak wyjątkowa zwinność mogwai pozwala mu wykonać drugi skok, jeszcze podczas lotu. Inna ważna różnica pomiędzy bohaterami, to całkiem inni bossowie, na końcach etapów, jak chociażby gremlin panna młoda, czy gremlin pająk.

Obaj bohaterowie walczą w podobny sposób: najpierw ogłuszają swoją ofiarę, a dopiero potem eliminują ją z gry. Gizmo do tego celu używa latarki, która roztapia gremlinów, Stripe częstuje wrogów zatrutym ciastem, które przemienia w ich zielone szkarady.



Graficznie Gremlins: Stripe vs Gizmo prezentuje się wyjątkowo dobrze, jednak już podczas pierwszych minut zabawy, łatwo zauważyć, iż gra jest dość monotonna. Częściowo dzieje się tak z powodu zbyt niskiego poziomu trudności, jak również małego zróżnicowania etapów. Wygląda na to, iż autorzy tak bardzo spieszyli się, by zdążyć przed świętami, iż nie mieli czasu dopiąć wszystkiego na ostatni guzik. Gremlins z pewnością przypadną do gustu młodszym graczom, jednak weterani platformówek powinni trzymać się z dala.

Tomasz "Coval" Kowalski





Gremlins: Stripe vs Gizmo — Ocena: **4-**
Wanadoo / CD Projekt

- Wersja PL
- Platformówka
- GBA
- Multiplayer
- Cena: 179,90 zł
- PS2
- DC
- Xbox

Wykorzystuje: Battery Pack, Cable-Link

5 Grafika | 4- Dźwięk | 3+ Frajda

👍 Bardzo ładna grafika, zabawne efekty dźwiękowe zaczerpnięte z filmu

👎 Momentami denerwująca muzyka, brak mini-gier, niski poziom trudności.

Odważna, chociaż niezbyt udana, próba przeniesienia filmowej fikcji do gry. Zabrakło humoru i różnorodności, szybko się nudzi

RED★FACTION II



Czyżby szykował się kolejny bunt? Kolejna rewolucja?

Tak dłużej być nie może! Przez ostatnie 15 lat skorumpowany do szpiku kości dyktator Sopot gnębił obywateli Commonwealth. Ta dyktatura musi zostać jak najszybciej obalona! Jego starania o przyłączenie sąsiadującej Zjednoczonej Republiki powodują jedynie niepotrzebny rozlew krwi. Walka o władzę i kontrolę, niepotrzebne naciski... to spustoszenie, przez które życie w Commonwealth staje się piekłem. Kilku obywateli, zmęczonych latami ucisku postanawia wziąć sprawę w swoje ręce. Nie są to jednak zwykli mieszkańcy. To zdeterminowani, doskonale wyszkoleni , uzbrojeni w broń najnowszej generacji ludzie walczący o słuszną sprawę!

RED FACTION II prezentuje zupełnie inny świat niż ten pokazany w pierwszej części. Nie ma już kopalni na Marsie, nie ma już górników i nie ma rebelii w stylu "sam przeciw wszystkim", gdzie to niby pod przykrywką wielkiego powstania, sam musiałeś biegać pod powierzchnią planety z karabinem w dłoni. Drugi RED FACTION to akcja w mieście Sopot City (ale nie w Polsce), na otwartych terenach, pośród blokowisk. Nie ma już klaustrofobicznych klimatów, co nie oznacza, że akcja dzieje się jedynie na powierzchni. Jeśli miałbym dokonać porównania obu części gry, to jedyne co można o nich powiedzieć to, że są to diametralnie różne gry nie mające ze sobą nic wspólnego... oprócz samego tytułu.









RED FACTION II to doskonały FPP, w którym to wcielasz się w jednego z członków grupy rebeliantów. Jesteś saperem, a raczej "człowiekiem demolką". W grupie jest jeszcze logistyk, strzelec, spec od elektroniki, kobieta snajper i karabinier. Wszyscy wyglądają jak typowa brygada kryzys :) Mięśniak z wielkim karabinem, panienka z długą lufą i celownikiem czy freak'owy logistyk... Każdy to indywidualność, ale w trakcie gry nie będą ci oni towarzyszyć wszyscy razem. To, z kim będziesz miał do czynienia zależy od charakteru misji! Dzięki temu z wykonywanych misji nie wieje nudą i sztampą! Szkoda tylko, że na przyjacielach tutaj nie można zbytnio polegać. Pozostawieni samopas, nie do końca dają sobie radę z walką i nie są najlepszym materiałem na akcje typu "Osłaniaj mnie!".

Na całe szczęście można liczyć na własne uzbrojenie. Do wyboru jest czternaście modeli giwer, a co poniektóre można dzierżyć w obu rękach! Strzelanie z jednej lub z obu pistoletów, czy też UZI naraz to prawdziwa frajda! Niektóre z narzędzi zagłady posiadają też oczywiście alternatywny strzał, dzięki któremu ilość zabawy jest podwójna! Za strzał z lewej ręki odpowiada przycisk L1, a z prawej – R1. W drugiej części gry zrezygnowano z autocelowania, co wyszło jedynie na dobre. Teraz nawet najbardziej odległe obiekty nie będą stanowiły problemu, a dodać trzeba, że precyzja strzału jest znakomita!

Misje w żadnym wypadku nie są nudne i monotonne. Różnorodność terenu, bardzo inteligentni przeciwnicy i solidna jatka, sprawiają, że RED FACTION II to idealny produkt dla jednego gracza. Nie zapomniano też oczywiście o trybie multiplayer, podczas którego na jednym ekranie może grać ze sobą czterech graczy. Na uznanie zasługuje doskonały silnik graficzny, który został znacznie zmodyfikowany od czasów pierwszej części. Geo Mod umożliwia totalną demolkę niemal każdego elementu znajdującego się na ekranie, i co najważniejsze – terenu stałego, takiego jak budynki, ziemia, pagórki itd. Tylko tutaj uświadczasz tak wielkiej swobody w niszczeniu wszystkiego naokoło. RED FACTION II to świetna gra. Naprawdę! FPP na konsolach nigdy nie należały do moich ulubionych gatunków, ale to już przeszłość!

Michał „Krooger" Cichy



Red Faction 2 — Ocena: **5**

Volition / LEM

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 229 zł	PS2
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, Multi Tap		DC
		Xbox
5 Grafika	5 Dźwięk	5 Frajda

👍 *To zupełnie nowa jakość. Jedna z najlepszych gier FPP na konsoli PS2!*

👎 *Tryb gry dla wielu graczy mógłby być nieco bardziej podrasowany*

RED FACTION 2 to znakomita gra. Jeśli nie lubisz FPP na konsolach, to dzięki tej grze się do nich przekonasz!

Age Of Mythology

Naciśnij klawisz „Enter" podczas gry i wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY

JUNK FOOD NIGHT – 1000 sztuk jedzenia
ATM OF EREBUS – 1000 sztuk złota
TROJAN HORSE FOR SALE – 1000 sztuk drzewa
BAWK BAWK BOOM – Boska moc kurzego meteoru
DIVINE INTERVENTION – Umożliwia używanie siły Boga
L33T SUPA H4X0R – Szybkie konstruowanie
WUV WOO – Latający purpurowy hipopotam
LAY OF THE LAND – Pełna mapa
UNCERTAINTY AND DOUBT – Chowanie mapy
WRATH OF THE GODS – Burza, trzęsienie ziemi, meteor, tornado
I WANT THE MONKEYS!!!!! – Mnóstwo małp
MOUNT OLYMPUS – Maksimum szczęścia
PANDORAS BOX – Nowe losowe boskie moce
IN DARKEST NIGHT – Noc
RED TIDE – Czerwona woda
SET ASCENDANT – Odsłania wszystkie zwierzęta na mapie
CONSIDER THE INTERNET – Spowalnia jednostki
ISIS HEAR MY PLEA – Kampania armii małych bohaterów
GOATUNHEIM – Zamienia przeciwników w kozły
CHANNEL SURFING – Jednostki mogą chodzić po wodzie
THRILL OF VICTORY – Wygrywasz planszę



Beam Breakers

Uwaga! Sposób ten wymaga zmiany zawartości plików gry. Zanim to zrobisz, koniecznie nagraj kopie tego pliku. Użyj dowolnego edytora w celu edycji pliku „config.ini" znajdującego się w katalogu z grą. Znajdź w nim „[Settings]" i zmień następujące ustawienia:

ActivateGameCheat=1
ActivateCheatDebugKeys=1

Od tej chwili poniższe kody działają w trakcie gry.

KODY

[Ctrl] + [Alt] + G – Brak uszkodzeń
[Ctrl] + [Alt] + O – Nieograniczone turbo
[Ctrl] + T – Wygrywasz misje
[Ctrl] + W – Przegrywasz misje
[Ctrl] + [Alt] + M – Resetuje wszystkie pomocnicze wiadomości
[Ctrl] + [Alt] + E – Ustawia prędkość przeciwników
[Ctrl] + [Alt] + D – Powiela zniszczenia



Industry Giant 2

Przejdź do terminala pociągu. Zmień nazwę terminala pociągu lub nazwę stacji na „Donald", a otrzymasz milion dolarów.



Iron Storm

Naciśnij klawisz „Esc" podczas gry w celu wyświetlenia menu. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY

latounga – Pełne zdrowie
blindax – Pełna amunicja



HoMM 4: The Gathering Storm

Naciśnij klawisz „Tab" podczas gry i wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY

nwcambrosia – Darmowe materiały
nwcgosolo – Automatyczna gra
nwcares – Wygrywasz walkę
nwcachilles – Przegrywasz walkę
nwcathena – Zyskujesz umiejętności
nwcthoth – Wzrost poziomu
nwcisis – Nauka czarów
nwcragnarok – Przegrywasz scenerie
nwcvalhalla – Wygrywasz scenerie
nwchermes – Nieograniczone poruszanie się
nwcsphinx – Odsłania mapę zagadki
nwcsacrificetothegods – Maksimum szczęścia
nwcpan – Maksymalne morale
nwccityoftroy – Buduje wszystkie struktury
nwcimagod – Dostęp do menu cheatów
nwcettubrute – Dagger Of Despair
nwcexcalibur – Ring Of Greater Negation
nwcnibelungenlied – Sword Of The Gods
nwctristram – Crusaders
nwclancelot – Champions
nwcstmichael – Angels
nwcsevenlittleguys – Dwarves
nwcmerlin – Magi
nwccronus – Titans
nwcblahblah – Vampires
nwchades – Devils
nwcunderthebridge – Trolls
nwckingminos – Minotaur
nwcxanthus – Nightmares
nwcfafnir – Black Dragons
nwcdoyousmellbrownies – Sprites
nwcfenrir – Wolves
nwcfixmyshoes – Elves
nwcthelast – Unicorn
nwcra – Phoenix
nwcvalkyries – Ogre Magi
nwcgrendel – Behemoth
nwcposeidon – Sea Monster
nwcaphrodite – Tatooed White Trash
nwcoldman – Old Man Jack



PS2

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Aby odblokować samochody wprowadzaj podane poniższe sekwencje na ekranie głównym.

Ferrari F550 –
L1 □ L1 □ → R1 → R1

BMW Z8 –
□ → □ → R2 △ R2 △

Ferrari F50 –
L1 △ L1 △ → L2 → L2

Ferrari 360 Spider
R2 □ R2 □ △ L2 △ L2

Porsche Carerra GT –
← → ← → R1, R2, R1, R2

McLaren FI LM –
□ L1 □ L1 △ → △ →

HSV Coupe GTS –
L1, L2, L1, L2, R1 △ R1 △

Ford TS50 –
→ ← → ← R2 □ R2 □

Lotus Elise –
△ R2 △ R2 ← □ ← □

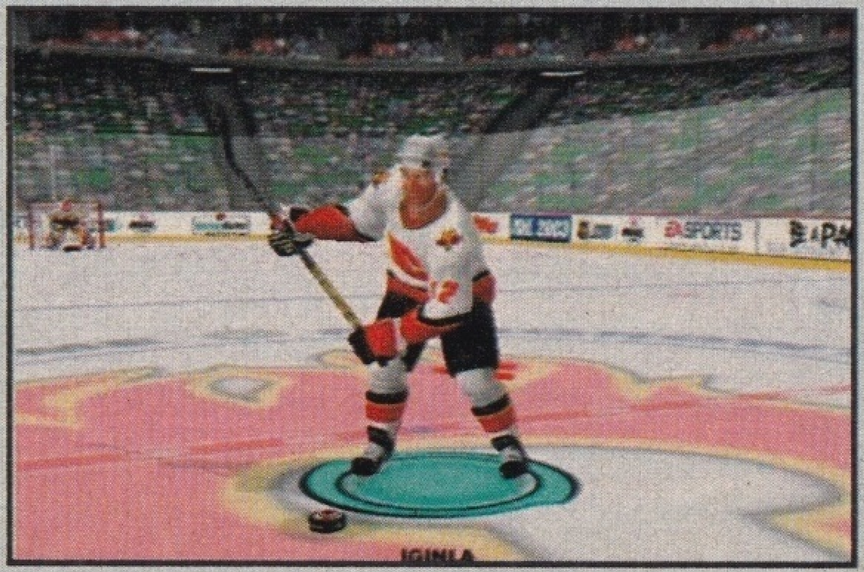
Aston Martin V12 Vanquish –
R2 → R2 → △ ← △ ←

Mercedes CLK GTR –
R2, R1, R2, R1 ← △ ← △

NHL 2003

Bonusowi gracze

Stwórz gracza i jako jego nazwisko podaj jedno z następujących: Adam Hall, Alfie Michaud, Barry Richter, Ben Simon, Blake Bellefeuille, Brad Moran, Brian Sutherby, Chris Ferraro, Corey Hirsch, Dave Morisset, David Nemirovsky, Derek Mackenzie, Eric Fichaud, Evgeny Konstantinov, Greg Crozier, Greg Pankewicz, Guy Hebert, Ivan Huml, Jakub Cutta, Jason LaBarbera, Jason Zent, Johan Witehall, Kay Whitmore, Larry Murphy, Mark Fitzpatrick Marquis Mathieu, Martin Brochu, Matt Herr, Matt Higgins, Michel Larocque, Raffi Torres, Rene Corbet, Rich Parent, Rick Tabaracci, Sascha Goc, Scott Fankhouser, Ty Jones, Xavier Delisle.



CZ.2

Ach, Neverwinter – wspaniała gra... Tak najwyraźniej sądzi Frogger, bo zamówił kolejną część poradnika. Podobno ma problemy z jej ukończeniem ;)

Neverwinter Nights

PROLOG

AKADEMIA

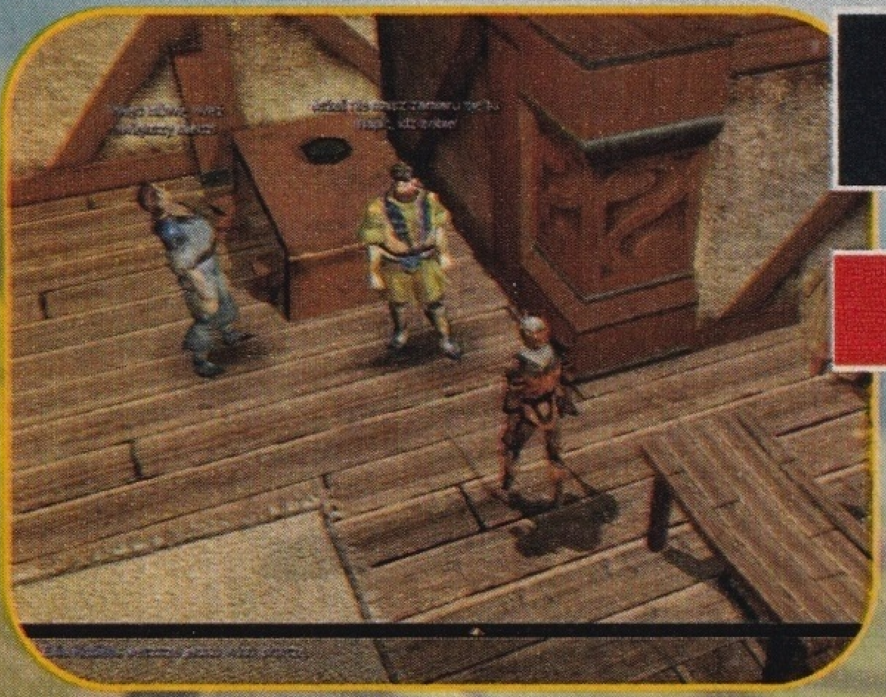
Grę zaczynasz w koszarach Akademii Neverwinter, we własnej sypialni. Rozejrzyj się po komnacie i opróżnij wszystkie skrytki – znajdziesz w nich kilka przydatnych drobiazgów. Porozmawiaj z braćmi: Pawłem i Bimem – objaśnią Ci interfejs i nauczą kontrolować grę. Kiedy już sobie pogawędzicie, wrota do kolejnej komnaty staną otworem. Czeka tam kupiec, który wyjaśni Ci zasady handlu w grze. Możesz też dokonać pierwszych zakupów – nie dysponujesz wielkim budżetem, ale na jakiś kawał żelaza wystarczy. Kieruj się dalej, wgłąb Akademii, rozmawiając z napotkanymi postaciami. Wkrótce trafisz do Sali Ćwiczeń – słuchając rad i poleceń instruktorów, wpraw się walce wręcz i strzelectwie. Jeżeli Twoja postać jest np. Czarodziejem, Kapłanem lub Łotrzykiem – odpowiedni trening odbędziesz w jednej z trzech dalszych komnat. Po zakończeniu szkolenia, przejdź do Sali Nominacyjnej.

Spotkasz tam Lady Aribeth – porozmawiaj z nią. Po chwili w sali pojawi się grupka wrogich magów – nie powinieneś mieć większych problemów z rozniesieniem niemilców. Po skończonej walce otrzymasz od Aribeth klucz. Wróć do poprzedniej lokacji i otwórz nim wrota do dalszej części Akademii. Cały kompleks został opanowany przez hordy goblinów i szkieletów – niezła bardacha, nieprawdaż? Kieruj się cały czas przed siebie, pacyfikując grupki nieprzyjaciół. Po chwili spotkasz Pawła – nic nie stoi na przeszkodzie, abyś go pozwolił mu się przyłączyć. Z towarzyszem u boku posuwaj się naprzód, uważnie przeczesując kolejne komnaty. Niebawem spotkasz Geldara, który poprowadzi Cię przez proces awansu na wyższy poziom doświadczenia. Wkrótce na Twojej drodze stanie mag – silniejszy od poprzednich, ale żaden z niego kozak. Daj frajerowi łupnia i przejdź do Stajni.

Rozpraw się z grupką nieprzyjaciół i zamień słowo z Fenthickiem i Destherem. Jak widzisz, sprawy nie przedstawiają się różowo – Stworzenia z Waterdeep nawiały do miasta....









ROZDZIAŁ 1

CENTRUM MIASTA

W centrum Neverwinter nie wykonujesz żadnych zadań, a jedynie dostajesz na nie „zlecenia". Dlatego będę je tylko sygnalizował, a do konkretów przejdziemy będąc już w odpowiedniej lokacji.

Znajdujesz się w Sanatorium. Pogawędź sobie z Fenthickiem i Destherem, po czym przejdź do Domu Sprawiedliwości (następna komnata). Porozmawiaj z Lady Aribeth na temat sytuacji w mieście – otrzymasz pierwsze zadanie:

WYJĄCA ŚMIERĆ I STWORZENIA Z WATERDEEP

Musisz odkryć, co kryje się za zarazą trawiącą Neverwinter i odnaleźć cztery magiczne stwory, kryjące się gdzieś w mieście – posłużą ona do przygotowania antidotum na Wyjącą Śmierć. Jest to główny quest, który w zasadzie „wykona się sam", gdy uporasz z innymi. Będę o nim wspominał w odpowiednich momentach opisu.



Przy okazji Aribeth wręczy ci Kamień Przywołania – bardzo przydatny gadżet. Jeśli chcesz, możesz przyłączyć do siebie Tomi'ego Szubienicznika – asysta tego Łotrzyka może być szalenie pomocna. Skieruj się teraz do bocznej komnaty, Apsydy, i porozmawiaj z Oleffem. Jeżeli nie grasz Kapłanem (a pewnie nie:), w rozmowie z nim użyj Perswazji, aby otrzymać zadanie:

ŚWIĄTYNIA TYRA: GROBOWIEC NEVERA

Quest polega na zlokalizowaniu trzech grobowców i splądrowaniu ich, w imię Dobra, ma się rozumieć :) Znalezione artefakty należy oddać Oleffowi. Lokacje te porozrzucane są po całym Neverwinter, więc znów – wspomnę o nich we właściwym czasie. Na razie masz ważniejsze sprawy na głowie...

Wróć do poprzedniej sali i wyjdź na zewnątrz. Witaj w mieście Neverwinter! Podoba się? Spokojnie, jeszcze zdąży Ci obrzydnąć ;) Zaraz po wyjściu z Domu Sprawiedliwości zagadnie Cię nieszczęśliwa kobiecina i poprosi o pomoc:

PÓŁWYSEP: BUNT W WIĘZIENIU

Zadanie polega na przeprowadzeniu śledztwa w sprawie rebelii w więzieniu i zaprowadzeniu porządku w dzielnicy Półwysep. Nie ma sensu wdawać się teraz w szczegóły. Wrócimy do tego, kiedy odwiedzisz rzeczoną dzielnicę.

Co teraz? Na początek wypada się rozejrzeć za jakimś Towarzyszem. Jeżeli nie zdecydowałeś się korzystać z usług Tomi'ego Szubienicznika, koniecznie odwiedź Targowisko Awanturników. Porozmawiaj z najemnikami i zdecyduj się na któregoś. Każdy z nich ofiaruje Ci jakiś przedmiot, jeśli go do siebie przyłączysz. Od każdego z nich możesz także otrzymać dodatkowy quest (będę o nich wpominał w tekście). Pamiętaj, że w trakcie gry zawsze możesz zmienić towarzysza. Wybrałeś? Zanim opuścisz tawernę, kup od Graxxa Przepustkę do Klubu Pojedynków – przyda się potem. Nie omieszkaj też nabyć kompletu map – znacznie ułatwią poruszanie się po dzielnicach. Teraz udaj się do Wielkiego Drzewa i pogadaj z kolesiem stojącym nieopodal. Przekonaj go, by powierzył Ci następujące zadanie:

WIELKIE DRZEWO: NA RATUNEK ZWIERZĘTOM

Druidowi najwyraźniej nie podoba się pomysł trzymania zwierząt w miejskim Zoo. Poprosi Cię byś je uwolnił, wręczając przy tym Zwój Przeniesienia przez Rośliny i Perfumowany Fetysz (jeżeli nie grasz Druidem). Do questu wrócimy, kiedy zawędrujesz do Czarnostawu.

Skieruj teraz swe kroki do lokalnego burdelu noszącego dźwięczną nazwę: Księżycowa Maska. Na dobry początek pogadaj z Ofalą, burdelmamą. Rozmawiaj z nią cierpliwie, a dostaniesz kolejne zadanie do wykonania:

KSIĘŻYCOWA MASKA: KRADZIEŻ DZIEŁ SZTUKI

Quest z gatunku: „przynieś, zanieś, pozamiataj". Trzy drogocenne przedmioty należące do Ofali: urna, portret i statuetka zostały skradzione i znajdują się w posiadaniu szlachty z dzielnic Doki i Czarnystaw. Przypomnę Ci o tym, gdy będziemy w tamtych okolicach.

W Księżycowej Masce spotkasz też Gillsa. Jeśli otrzymałeś od Oleffa zadanie Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera, to zaproponuje on pewien układ:

KSIĘŻYCOWA MASKA: NIKCZEMNA PROPOZYCJA

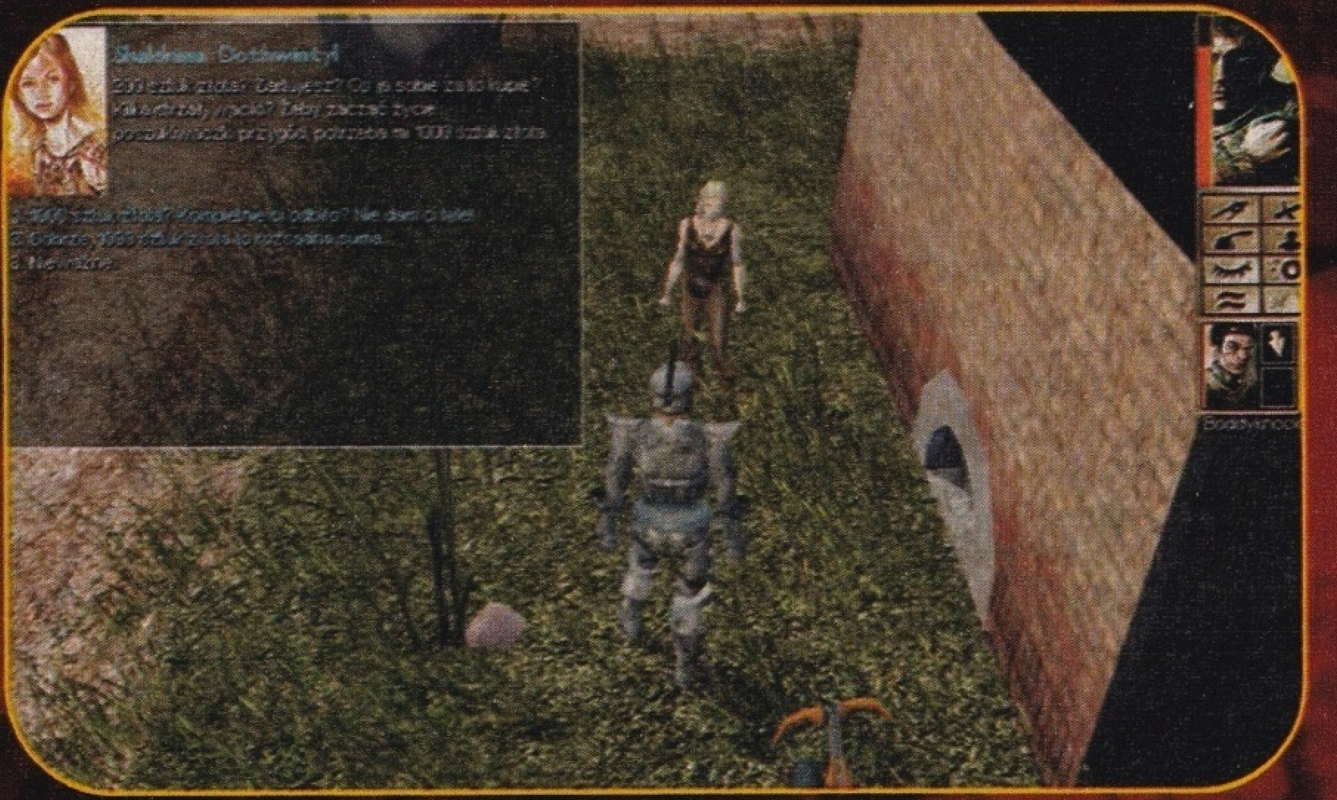
Sprawa jest prosta: zamiast Oleffowi możesz znalezione artefakty dostarczać Gillsowi. Splendoru i chwały Ci to nie przyniesie, ale korzyści materialne – jak najbardziej. Wybór pozostawiam Tobie.

Porozmawiaj jeszcze z Ofalą – jeżeli masz ochotę „pobrykać" z personelem klubu, musisz załatwić sobie zaświadczenie o stanie zdrowia (hmm...). Otrzymasz List od Ofali, który zanieś do Oleffa. Ten da Ci odpowiedni papier – wróć z nim do Ofali. Dostaniesz od niej klucz na pięterko. Uiść jeszcze odpowiednią opłatę z Monetę Przejścia i ruszaj na górę. Cóż – wybór niewielki: dwie panienki i koleś. Porozmawiaj z wybranką (wybrańcem?), byle grzecznie, a może uda Ci się nieco zabawić. Tamora poskarży się na swojego faceta (drań przebywa w Dokach) i poprosi, byś z nim „porozmawiał". Zgódź się, a wręczy Ci Broszę.

Zwiedzając Centrum Miasta, otwieraj wszystkie skrzynie, przeszukuj wszystkie domostwa, magazyny itp. Jeśli masz trochę gotówki, czas na małe zakupy. Udaj się do sklepu Oręż i Zbroje u Złotego Rycerza i spraw sobie jakąś broń. Warto też zejść do Kuźni Marroka – kowal tam pracujący wykonuje znakomite magiczne przedmioty. Potrzebne ci są jednak rzadkie składniki – znajdziesz je w trakcie eksploracji miasta. Na razie weź Listę Składników.

Jeśli załatwiłeś wszystkie ważne sprawy, czas na wizytę jednej z dzielnic. Na początek proponuję odwiedzić Półwysep.

PÓŁWYSEP





Zanim przekroczysz wrota prowadzące na Półwysep, pogadaj ze Strażnikiem – dowiesz się nieco o zaistniałej tam sytuacji.

Na miejscu zasięgnij informacji u Kapitana Kippa, a następnie odwiedź kobietę w domu nieopodal. Nie jest dobrze – przestępcy szaleją na ulicach, a ostatnia linia obrony może nie wytrzymać długo. Trzeba działać! Poruszając się po uliczkach, uważaj na grupki mętów szukających zwady – są ciency, ale niskopoziomowy bohater powinien uważać. Czasami trafisz na walające się po ulicach zwłoki – jeśli masz pochodnię, możesz je podpalić i zyskać nieco doświadczenia (!). Wchodź do otwartych domostw – tam również gnieżdżą się bandyci.

Co warto zobaczyć w tej urokliwej dzielnicy? Jeśli szukasz broni, możesz zajrzeć do Sklepu „Pod Bezanmasztem".

W jednym z. domów we wschodniej części dzielnicy znajduje się zejście do Grobowca. Na dole zamień słówko z Brileyem i weź ze skrzyni: Dziennik Wykopalisk Grobowca, Miecz Ceremonialny, Tarczę Ceremonialną oraz Strzałę Ceremonialną. Sa to przedmioty potrzebne do wykonania zadania Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera – pilnuj ich.

Wypadałoby teraz pomyśleć, jak dostać się do wiezienia. Istnieją na to dwa sposoby: poprzez Posiadłość Tanglebrook lub zdobywając klucz. Na początek omówmy pierwszy sposób.

Idź do Kwatery Straży Miejskiej i porozmawiaj z Sedos Sebile. Dostaniesz zadanie:

KLUCZ DO WIĘZIENIA

Klucz do więzienia jest w posiadaniu herszta gangu. Rezyduje on w Ściekach, do których zejście znajduje się na południe od budynku wiezienia. Chroni go spora grupa bandziorów, którymi dowodzi pierwszy z liderów gangu – mięczakiem nie jest, więc uważaj. Teraz pofatyguj się do Ścieków, obij maskę kolejnemu twardzielowi i zabierz klucz do więzienia.

Na ulicach spotkasz również Mistrza Johnsa i Panią Dulcymea'ę – oboje byli w służbie niejakiej Lady Tanglebrook. Odprowadź ich do Centrum Miasta, a zyskasz nieco doświadczenia. Przy okazji, ten pierwszy zleci Ci ciekawe zadanie:

POSIADŁOŚĆ TANGLEBROOK

Mistrz Johns niepokoi się o swoją panią, która zniknęła wkrótce po wybuchu zamieszek w dzielnicy. Udaj się do Posiadłości Tanglebrook i otwórz drzwi znalezionym pod wycieraczką kluczem. Wewnątrz wybij żuki (łatwizna) i zabierz Niebiański Eliksir (potrzebny dla Shawryn). Zejdź do podziemi i ostrożnie przejdź po gigantycznej szachownicy (pułapki!). Znajdziesz ciało Lady Tanglebrook – nie miała szczęścia biedaczka. Wybij insekty i możesz kierować się dalej – podziemnym tunelem wprost do wiezienia.

Kompleks więzienny składa się z czterech poziomów. Spenetruj poziom główny, wybijając do nogi agresywnych więźniów – szczególnie strzeż się magów, potrafią zaszkodzić. Uważaj też na pułapki. Znajdź dwie dźwignie – użyj ich, aby otworzyć boczne cele. Uratuj strażnika zamkniętego w jednej z nich. W jednym z pomieszczeń znajdziesz Klucz do Składu Więziennego oraz Księgę Więzienną. Upewnij się, że na poziomie nie ma żywej duszy (poza Tobą:) i zejdź niżej, na Poziom Zamknięty.

Tuż po wejściu do nowej lokacji spotkasz Emernika. Podążaj za nim, po czym zamknij się z nim w pomieszczeni, do którego cię zaprowadzi. Porozmawiaj z nim – naświetli ci nieco sytuację w wiezieniu. Nie ma na co czekać – spenetruj cały poziom eksterminując patrole. W środkowej sali rezyduje mag. Koleś zna się na swoim fachu, więc zanim stawisz mu czoła, upewnij się, ze jesteś zdrowy i wypoczęty, a i jakiś magiczny eliksir możesz łyknąć. Kiedy będzie po krzyku, zejdź na niższy poziom – do Kazamatów.

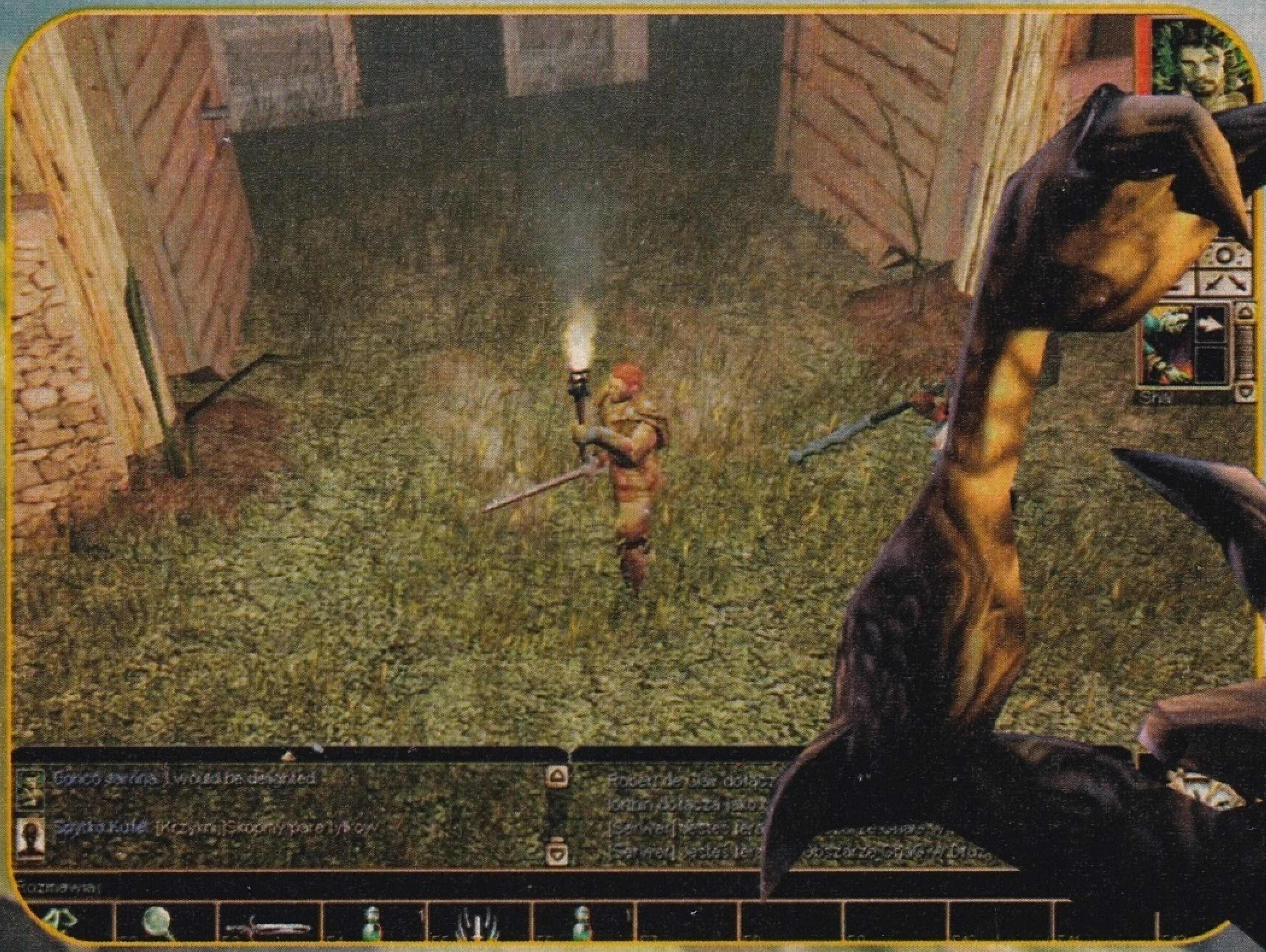
Tu wyroki odsiadują najgorsze szumowiny, więc miej się na baczności. Z drugiej strony – jest ich tu całe mrowie, więc Twoje doświadczenie może szybko wzrosnąć. Nie ma co kombinować, wyrżnij całe towarzystwo i pozbieraj znalezione fanty. Na końcu czeka Cię starcie w pół-orkiem, Kurdanem Fenkt – koniecznie zapisz stan gry przed walką, bo zanim nastukasz gadzinie, pewnikiem się napocisz. Kiedy przeciwnik opadnie z sił, zacznie ściemniać i opowiadać jakieś rzewne historie. Możesz go dobić lub puścić wolno – decyduj sam. Przeszukaj pokój i zejdź schodami w dół.

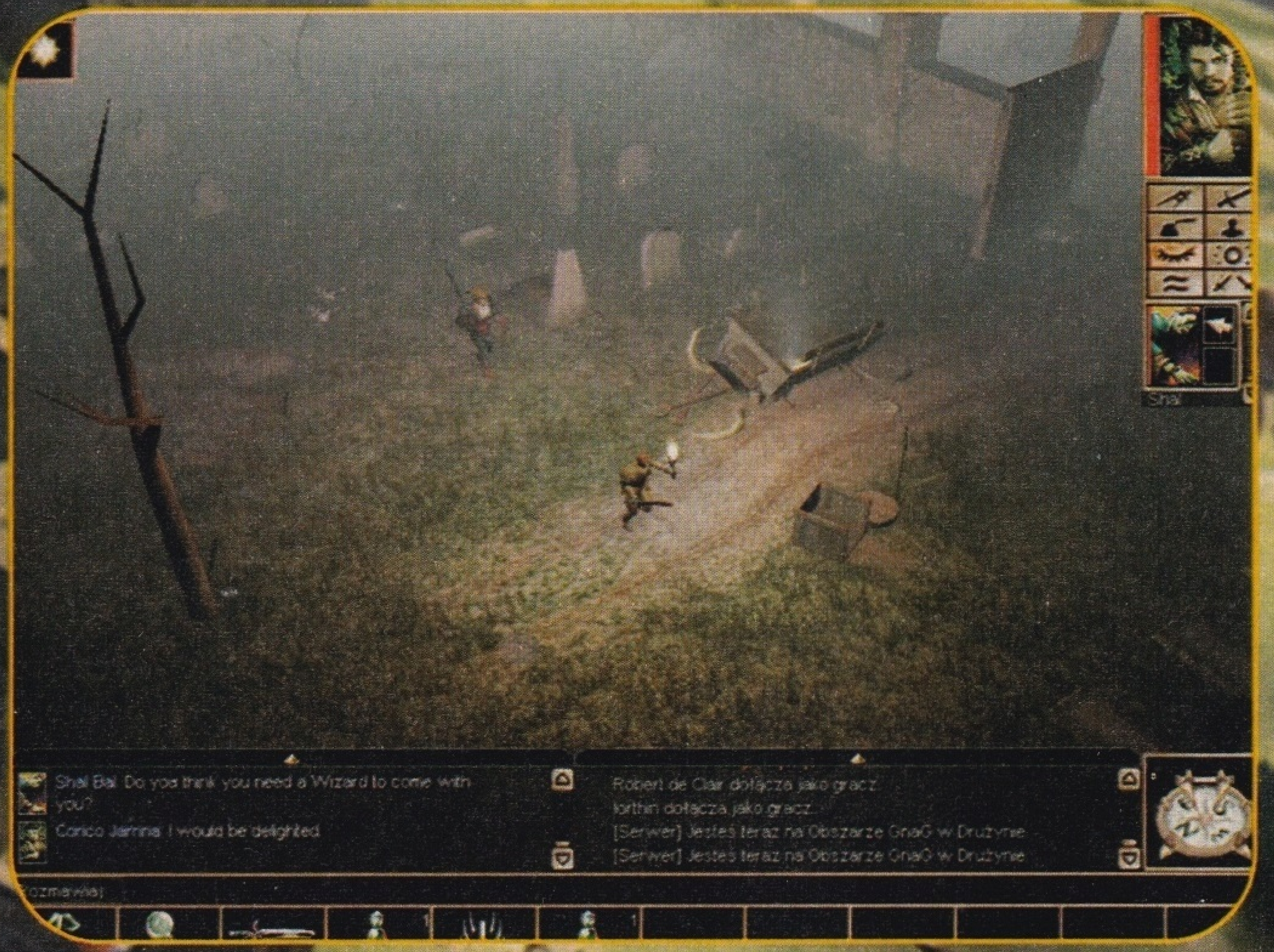
Jesteś w Siedlisku Pożeracza. Zanim dopadnie Cię Naczelnik, prędko podbiegaj do kolejnych strażników i staraj się przekonać ich do ucieczki. Zabij Naczelnika – okaże się, że był opętany przez Pożeracza Intelektu. Maszkara opęta teraz kolejnego strażnika lub zaatakuje Ciebie – walka nie należy do najprostszych, ale powinieneś sobie poradzić. Gdy stwór padnie, zabierz jego mózg i odnieś Lady Aribeth. W drodze powrotnej wpadnij też do Kwatery Głównej Straży i pochwal się Sebile swoimi dokonaniami. To zakończy sprawę Półwysep: Bunt w więzieniu. Dla formalności porozmawiaj jeszcze z kobietą przed Domem Sprawiedliwości, która poinformowała Cię o zamieszkach na Półwyspie.













ŻEBRACZE GNIAZDO

Porozmawiaj ze Strażnikiem przed bramą do Żebraczego Gniazda, a otrzymasz zadanie:

PLAGA NIEUMARŁYCH

Jak można się domyśleć, chodzi o wyrąbanie przechadzających się po ulicach trupów i odkrycie ich pochodzenia.

Po drugiej stronie bramy pogadaj z Kapitanem Ergusem. Otrzymasz pierwszy w tej dzielnicy sub-quest:

ZAGINIONY STRAŻNIK

Walters, bo o nim mowa, znajduje się Magazynie. Uwolnimy go przy okazji.

Kiedy będziesz się szwędał po mieście, zostaniesz napadnięty przez grupkę zabójców. Wytłucz wszystkich i zabierz Anonimowy List. Pojawi się nowe zadanie:

POGŁOSKI O SPISKU

Przy najbliższej okazji pokaż znaleziony list Fenthickowi.



ALDO I HEKTOR

Alda spotkasz na ulicy – biedakowi rozwalił się wóz. Poprosi Cię, abyś odnalazł Hektora. Znajdziesz go u Toma Kołodziej. Przy okazji weź stamtąd dokument dla Tomiego Szubienicznika. Pogadaj z Hektorem, zaprowadź go do Alda i problem z głowy.

ZAGUBIONA DUSZA

Odwiedź Świątynię Tyra i porozmawiaj z Bertrandem – poszukuje on swojego brata, Marcusa. Jak zwykle, Twoja w tym głowa, aby go odnaleźć. Odnajdziesz go niedaleko bram Wielkiego Cmentarza, niestety martwego. Zwróć Bertrandowi jego kostur i dziennik.

Następnie zażyj do Piekarni Sirila i weź stamtąd Przepis na Ciasto Drożdżowe – jest potrzebny Boddyknockowi (jeden z najemników).

Skieruj się do Gospody pod Lśniącym Wężem, gdzie porozmawiaj z Harbenem Ashensmithem. Dostaniesz zadania: Znajdź Krestala oraz Znajdź Jemanie – znajdziesz ich kryjących się w swoich domostwach i otrzymasz od nich kolejne questy:

CHŁOPAKI Z WYBRZEŻA MIECZY

Opowie Ci o nich Krestal. Udaj się do Składu i zabij Drawla, przy okazji uwalniając Waltersa. Zadanie zostanie zaliczone dopiero po wykonania questu Plaga Nieumarłych. Ze Składu możesz dostać się do Krypty.

ZAGINIONY BRAT

Brat Jemanie, Torin, zaginął – musisz go odszukać. Znajdziesz go (a raczej to, co z niego zostało) w Zaułku Potępionych – tam właśnie zmierzamy.

DZIWNY KULT

Opowie Ci o nim Jemanie i da Kamień Strażniczy z Posiadłości. Quest ten pokrywa się z głównym zadaniem: Plaga Nieumarłych.

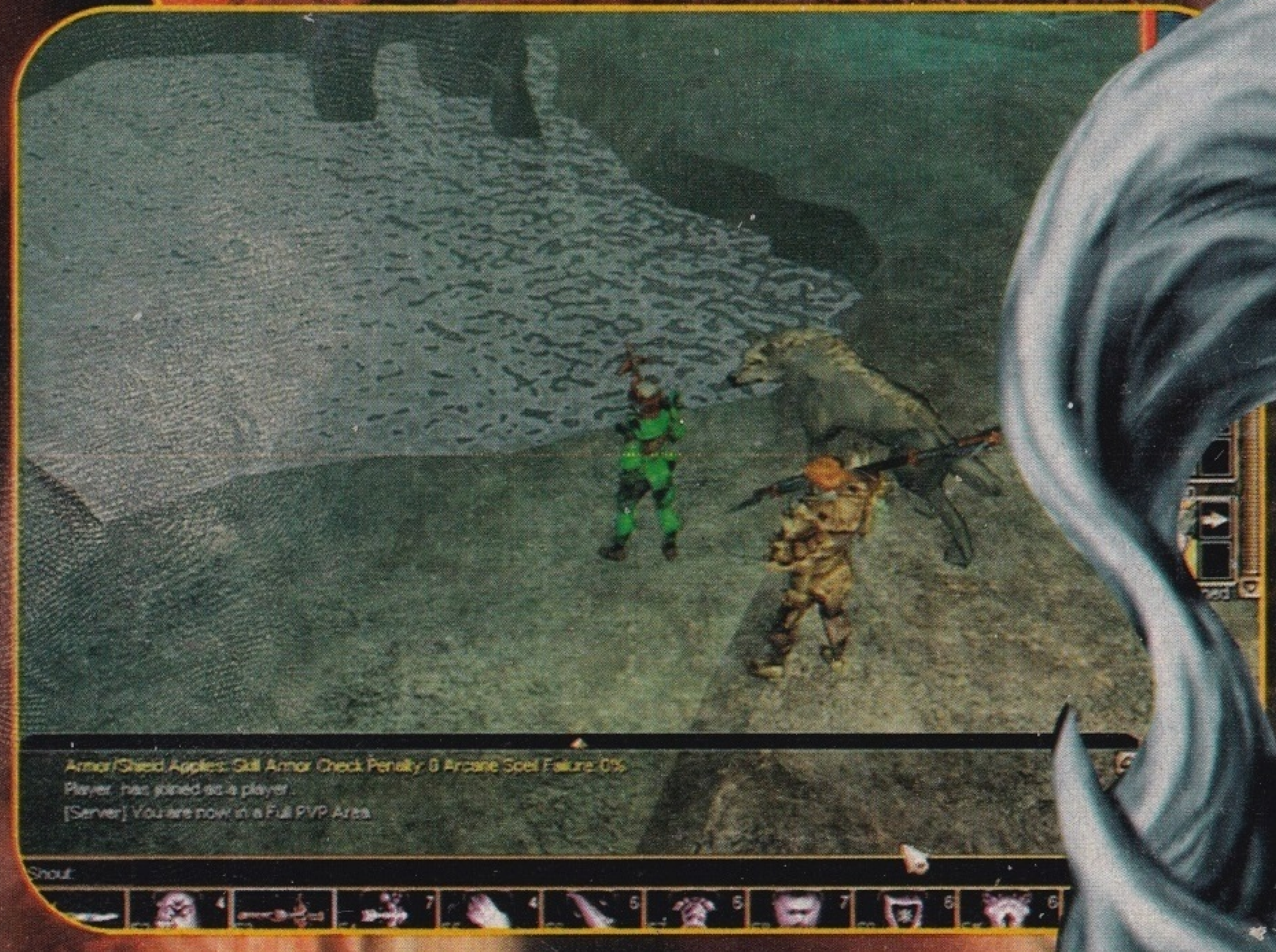
Udaj się do Siedziby Kultu Węża. Pozabijaj kultystów i znajdź zejście do Krypty. Na dole standardowo – „Coco Jumbo i do przodu". Strzeż się tylko wielkiego pająka na końcu Krypty – bydle potrafi dać się we znaki. Po szczęśliwym ubiciu robala opuść Kryptę i przejdź na Wielki Cmentarz.

Pozbądź się hord zombich i umieść Tarczę Ceremonialna w skrzyni obok Grobowca. Wejdź do środka i weź Prastare Kroniki Hauletha Nevera (artefakt oddaj przy najbliższej okazji Oleffowi bądź Gillsowi). Przejdź do Zaułków Potępionych.

Znajdziesz tam ciało Turina, brata Jemaniego – weź klucz i pierścień, który musisz zwrócić Jemaniemu. Spotkasz tu też Jareda – porozmawiaj z nim i zabierz ze skrzyni dziennik oraz wiadomość. Pozostało tylko dokładnie oczyścić podziemie i zebrać znajdźki. Na końcu przejdź do głównej sali i rozpraw się z Gulnan – sprawczynią wszystkich problemów i jednym z zaginionych stworów. Po walce zabierz jej serce i oddaj je Aribeth. Zanim jednak wrócisz do Centrum Miasta, zajrzyj do Gospody pod Lśniącym Wężem i odbierz nagrodę. Dla pewności sprawdź, czy wszystkie zadania zostały pomyślnie zakończone. W porządku? Doki czekają...







DOKI

Początek standardowy – zasięgnij języka u strażnika przed bramą prowadzącą do Doków, a pojawi się nowe zadanie:

KŁOPOTY W OKOLICY

Musisz uporać się z grasującymi w porcie bandytami i dowiedzieć się czegoś więcej o tajemniczej aukcji, która ma się odbyć w lokalnej spelunie. Nic prostszego :)

Na początek porozmawiaj z Neibarem (stoi niedaleko bramy) – wspomni Ci o aukcji, która ma się rzekomo odbyć w Zapuszczonej Tawernie.

Zanim udasz się pod wskazany adres, rozejrzyj się po okolicy. Uważaj na bandziorów – ich kusze potrafią być bardzo nieprzyjemne. Zbieraj Monety Przemytników – są w Dokach lokalną walutą, którą można wymienić na bardzo ciekawe towary. Zacznij od przeszukania zwykłych domostw, powinieneś znaleźć tam kilka ciekawych rzeczy, szczególnie Klucz do Tawerny i Polecenia od Callika. Zajdź do sklepu Dwudziestka w Kołczanie i Tawerny pod Złotym Jabłkiem.

W międzyczasie napadnie na Ciebie kolejna grupka zbirów. Głupcy są bez szans :) Weź Anonimowy List – pojawi się zadanie Pogłoski o zamiarach zdrady, które zostanie ukończone, gdy okażesz list Fenthickowi.

Złóż wizytę Androdowi w jego własnej posiadłości i odzyskaj statuetkę dla Ofali z Księżycowej Maski.

Teraz udaj się na nabrzeże i zlokalizuj grupkę piratów. Po krótkiej rozmowie, pozabijaj wszystkich i weź strój jednego z nich – pomoże Ci dostać się Zapuszczonej Tawerny. Zabierz też Broszę z łodzi – szukaj jej Daelan z Targowiska Awanturników) Skoro jesteś już na nabrzeżu, rozejrzyj się za facetem Tamory i załatw z nim sprawę (wybór sposobu pozostawiam Tobie:).



Udaj się do Zapuszczonej Tawerny, załóż strój pirata, a „bramkarz" wpuści Cię do środka. Wewnątrz pogadaj z obecnymi i przekonaj Szefa, aby pozwolił Ci zejść na niższy poziom. Jeśli ci się nie uda, hasło możesz otrzymać od Festilliarda.

Na dole przeszukaj pomieszczenia i pozabijaj piratów. Spotkasz tu Dare'Nei. Wybaw ją z opresji i porozmawiaj – dowiesz się ciekawych rzeczy i dostaniesz Medalion. Wróć do Doków.

Trop prowadzi do Ścieków. Możesz się do nich dostać w dwojaki sposób. Bezpośrednio przez Akwedukty bądź przez budynek Kompani Handlowej „Srebrne Żagle". Tak czy owak, będąc już w Akweduktach rozejrzyj się za drzwiami do Grobowca i użyj Miecza Ceremonialnego, aby dostać się do środka. Zabierz Symbol Tyra (zwróć Oleffowi lub Gillsowi) i wróć do Akweduktów. Porozmawiaj z Charonem, a zabierze Cię swoją łodzią do Ścieków. Spotkasz tam Callika i jego świtę – nie powinni sprawić większego problemu. Po skończonej walce zabierz amulet, który Callik miał przy sobie, porozmawiaj z Vengaulem i wyjmij z pobliskiej skrzyni Pióro Kuroliszka. Naturalnie musisz je odnieść Lady Aribeth. Został jeszcze mały quest dodatkowy:

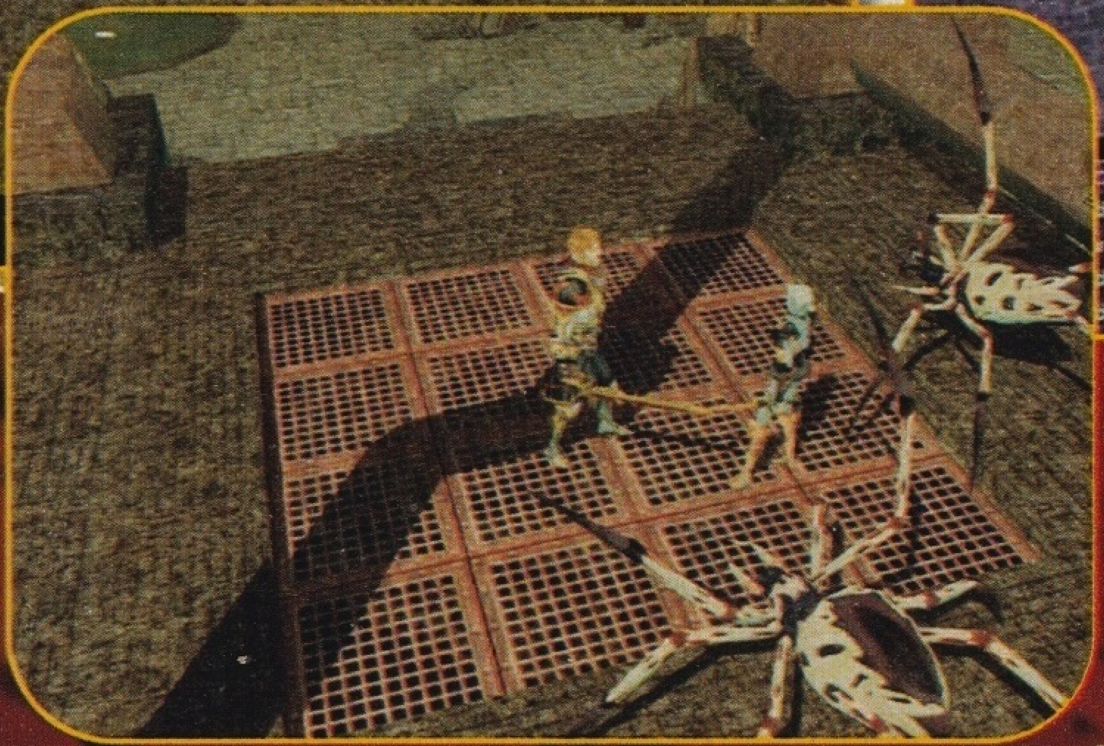
AMULET MASTERSONA

W dokach spotkasz Hemmela Mastersona, który poprosi Cię, byś odzyskał dla niego rodzinny amulet. Ma go Callik i odda go jedynie „po swoim trupie" :)









CZARNYSTAW

Dzielnica Czarnystaw leży za pasem Ziemi Niczyjej, tak więc zanim dotrzesz do celu, będziesz musiał trochę powalczyć – nic nowego. Pogadaj z Cendranem, a otrzymasz zadanie:

KŁOPOTY NA ZIEMI NICZYJEJ

Kłopoty jak dotąd rozwiązywałeś w jeden sposób, nie inaczej będzie i tym razem. Po prostu przyj przed siebie, aż drogę zastąpi Ci pół-ork Loxar. Dla wojownika nie stanowi on zagrożenia, ale jeśli grasz magiem, to Loxar może napytać Ci biedy. Prędzej czy później powinien jednak zostać skrócony o głowę, którą odnieś Cendranowi. Kłopot z głowy.

Po chwili znowu zostaniesz zaatakowany przez płatnych zabójców, których naucz moresu, a kolejny „anonim" odnieś Fenthickowi. Zaliczy Ci to quest: Pogłoski o działalności kultu.

W ostatnim z domów na Ziemi Niczyjej znajdziesz Srebrny Pierścień (przedmiot questowy dla Grimgnawa). Na koniec porozmawiaj z Hernen i przejdź do Czarnegostawu.

W Czarnymstawie narasta spór pomiędzy ludnością, a czarodziejem Meldanenem. Zorientuj się, co ciekawego dzieje się w okolicy, dużo ważnych informacji uzyskasz od Fermosy:

NIEPOKOJE

Porozmawiaj z Formosą i zdobądź od Meldanena Srebrny Ząb oraz jego Klucz. Jego samego możesz zabić bądź wysępić od niego kasę. Ważne jest abyś przedmioty zwrócił Formosie. Zajmiemy się tym.

Przed jednym z budynków stoi dziecko – porozmawiaj z nim, a zdradzi Ci sekret swego domu. Wejdź do środka i pogadaj z matką. Wypowiedz odpowiednie hasło, a znajdziesz się w podziemiach. Po chwili dotrzesz do ostatniego z Grobowców – wejdź do środka używając Strzały Ceremonialnej i zabierz z sarkofagu Zardzewiałą Zbroję Haluetha (strzeż się magicznych mieczy!). Oddaj ją Oleffowi lub Gillsowi, a zakończysz quest Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera. Dwa zadania uzyskasz w lokalnej karczmie:

RATUNEK SAMUELA

Pogadaj z Thurinem w Karczmie pod Pustą Ławą, aby otrzymać to zadanie. Samuel jest wieziony w Posiadłości Meldanena. Łatwizna.

ARENA POJEDYNKÓW

W Karczmie pod Pustą Ławą możesz też wziąć udział w zawodach – musisz tylko okazać przepustkę kupioną od Groxxa w Targowisku Awanturników. Jeżeli zwyciężysz w serii 4 pojedynków, wygrasz Karczmę, w której właśnie się znajdujesz.

Zanim weźmiesz szturmem Posiadłość Meldanena, odwiedź domostwa panów Rumbottoma i Hodge'a: znajdują się tam skradzione kosztowności Ofali (urna i portret). Odnieś przedmioty prawowitej właścicielce.

WEJŚCIE DO POSIADŁOŚCI MELDANENA

Istnieją dwa sposoby na dostanie się do domu maga – możesz spróbować przekonać strażnika, by Cię wpuścił (ewentualnie zabić go) bądź porozmawiać ze staruszką Milly (kręci się po mieście). W drugim przypadku, po rozmowie idź do domu Milly i skorzystaj z portalu, aby teleportować się wprost do posiadłości czarodzieja.

Wewnątrz nie napotkasz na nic niespodziewanego – ot hordy wrogów plus trochę pułapek. Spenetruj cały budynek (pamiętaj, aby uwolnić Samuela). W końcu dotrzesz do celi, w której wieziona jest Driada. Porozmawiaj z nią, a po chwili pojawi się Meldanen. To twardy zawodnik, więc lepiej zapisz grę przed walką. Kiedy sklepiesz go już dostatecznie, czarodziej zacznie błagać o litość i zaproponuje zadanie Czarnystaw: Zabicie Formosy (nie trzeba chyba wyjaśniać na czym polega:) Możesz też zabrać mu klucz i zaliczyć zadanie Napięta sytuacja.

Tak czy inaczej, raz jeszcze porozmawiaj z Driadą – otrzymasz Lok Włosów Driady, który niebawem zaniesiesz Aribeth. Weź również Srebrny Kielich Sehanine dla Linu (Targowisko Awanturników).

Pozostała wizyta w miejskim Zoo. W środku porozmawiaj z obecnymi tam osobami i odnajdź pomieszczenie z wajchą otwierającą klatki. Przejdź do Gaju i użyj na drzewie Zwoju Przeniesienia przez Rośliny. Teraz używając Fetyszu zwab zwierzęta do portalu. Zadanie Wielkie Drzewo: Na ratunek zwierzętom zaliczone.

Jeśli wykonałeś wszystkie zadania w Czarnymstawie, nie pozostaje nic innego, jak powrót co Centrum Miasta. Jeszcze raz sprawdź czy wykonałeś wszystkie zadania (pamiętaj o przedmiotach dla najemników). Sprawdź ekwipunek i zastanów się, czy jesteś zadowolony z posiadanego sprzętu. Jeśli wszystko jest jak należy, idź do Domu Sprawiedliwości i porozmawiaj z Lady Aribeth. Gratuluję – skompletowałeś wszystkie składniki potrzebne do wytworzenia antidotum na Wyjącą Śmierć. Lada chwila rozpocznie się rytuał... Podobało się? Za miesiąc jedziemy dalej.

Fantazyoosh



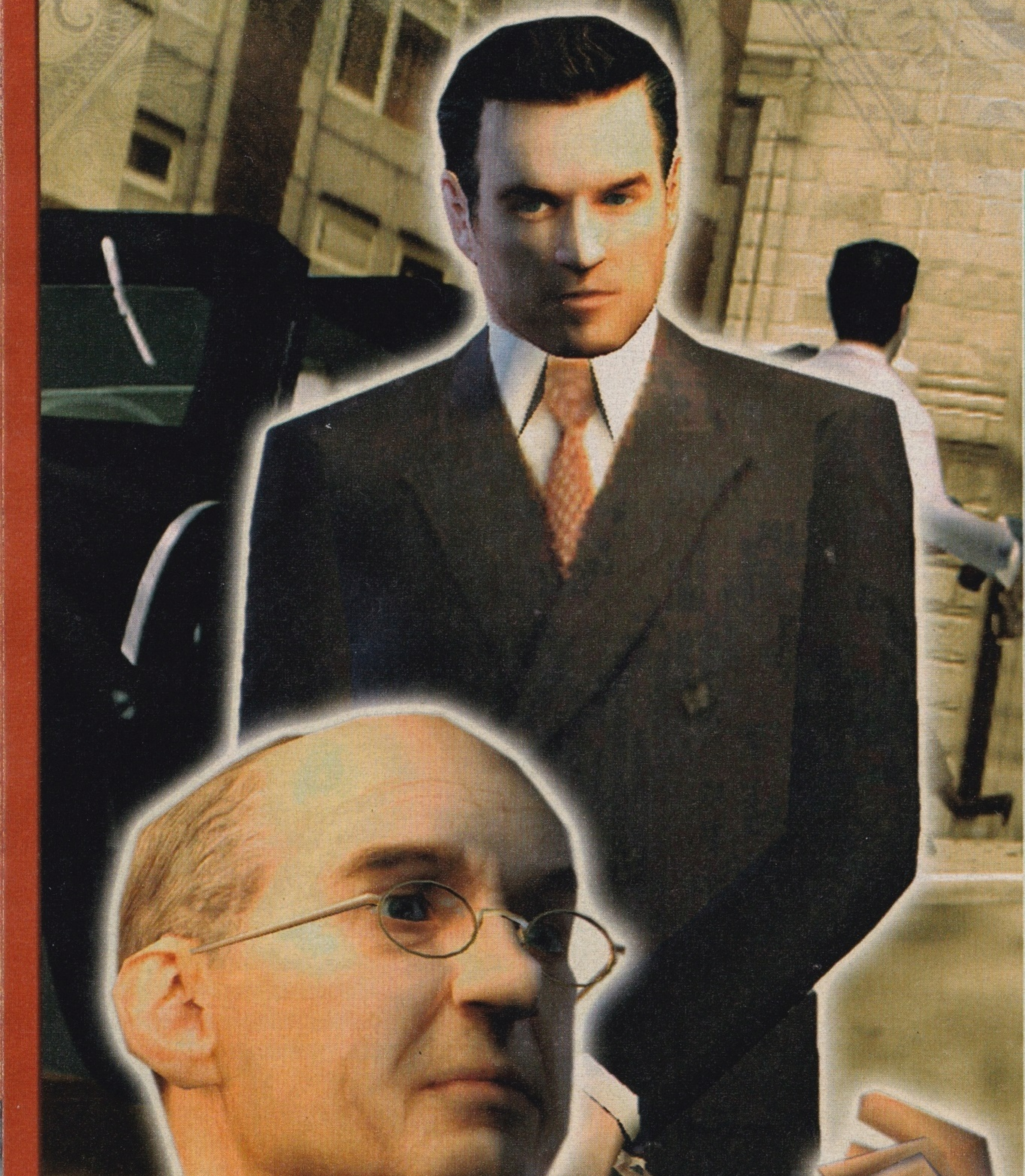


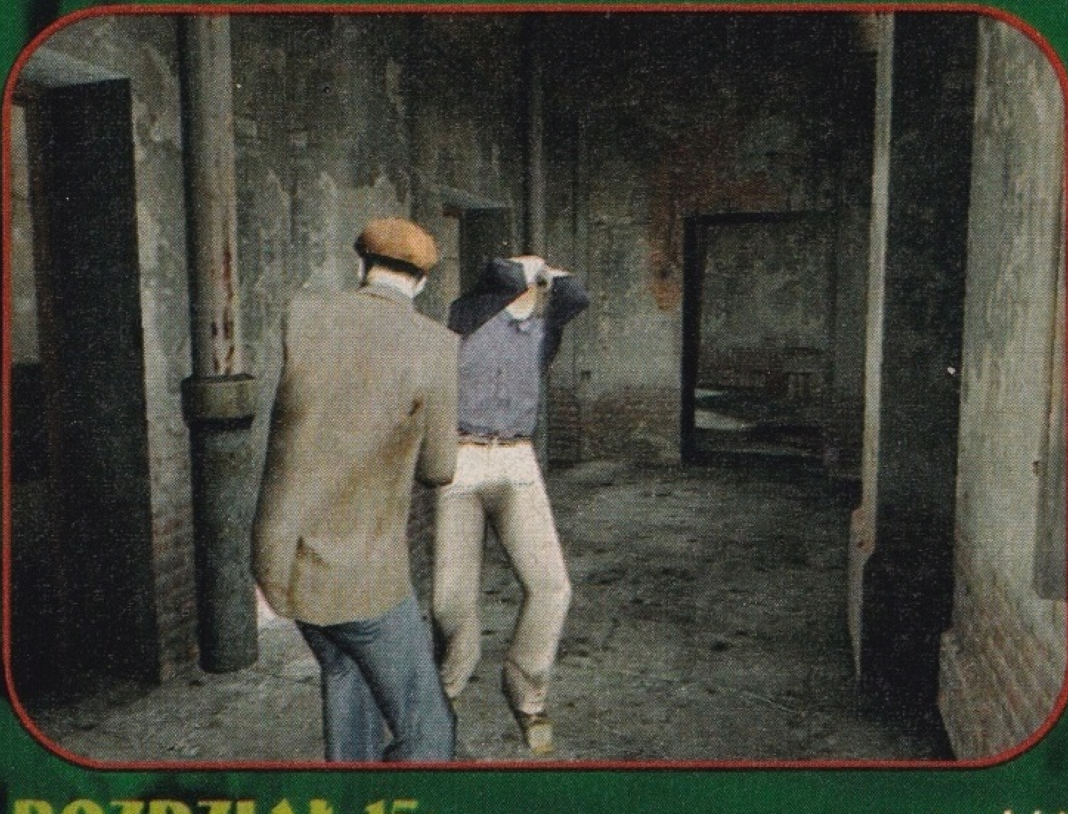
C.D.N.

MAFIA cz.3

The City of Lost Heaven

Oto nasze ostatnie spotkanie z Thomasem Angelo i ekipą Ojca Chrzestnego. Zobaczmy, co z tego wyniknie...





ROZDZIAŁ 15: YOU LUCKY BASTARD!

Vendetta trwa. Tym razem musisz zamordować brata dona Morello – niejakiego Sergio. Przejdźmy zatem do rzeczy. Razem z Pauliem udasz się do Vincenzo, gdzie – tradycyjnie – uzbroicie się po zęby. Teraz idź do Ralphiego, który nauczy cię, jak ukraść nowy samochód. Gdy już wszystko załatwisz, wsiadaj do Guardiana i ruszajcie na miejsce przyszłej zbrodni.

Jedziecie do restauracji Italian Garden. Plan jest następujący: musisz zadzwonić do restauracji z budki telefonicznej, aby wywabić Sergio na ulicę. Wtedy Paulie go stuknie. Sprawy jednak nieco się skomplikują i z knajpy wyjdzie NIE TEN gość! To nie będzie przeszkadzało Pauliemu w dokonaniu zabójstwa. Gdy twój kompan zaspokoi już swoją żądzę krwi, biegnij do samochodu. Nic tu się dzisiaj nie uratuje. Musisz teraz zgubić pościg. Wracajcie do knajpy Salierego.

Trzeba spróbować jeszcze raz. Tym razem zamierzacie wysadzić Sergia w powietrze. Zabierz bombę od Vincenzo i jedź pod wskazany adres. Gdy już dotrzesz na miejsce, podłóż bombę w samochodzie ofiary. Znowu jednak okaże się, że Sergio ma więcej szczęścia i rozumu. W powietrze wyleci przypadkowa osoba.

Do trzech razy sztuka. Tym razem nie będziecie już bawić się w podchody, tylko zastrzelicie faceta w biały dzień, w restauracji Rainbow. To tego zadania wybierz lepiej szybki samochód, gdyż takowy przyda się później. Kiedy już dojedziecie pod wskazany adres, okaże się, że karabin Pauliego nie działa (!!!). Sergio to w rzeczy samej „a lucky bastard". Znowu ucieka – teraz będzie jednak trudniej. Postaraj się nie rozwalić na pierwszej lepszej latarni.

Tym razem wasze niepowodzenia rozeźliły dona i postanowił zlecić robotę komu innemu. Żeby nie zagłębiać się w niepotrzebne szczegóły, powiedzmy, że musisz osobiście dopilnować morderstwa – chodzi o klasyczny trik z pociągiem. Niestety! Nasłani bandyci odstawią fuszerkę i będziesz musiał ruszyć w pościg za Sergiem. Nawet nie próbuj zabić go podczas gonitwy – po prostu siedź mu uparcie na ogonie, aż dojedziecie do nabrzeża. Teraz zacznie się prawdziwa jatka. Na samym początku misji pozbądź się gościa po prawej stronie samochodu. Gdy wyjrzysz w lewo, powinieneś znaleźć jeszcze jednego bydlaka – tym razem uzbrojonego w strzelbę. Za samochodem są jeszcze dwie osoby – tylko czekające, aż je zabijesz. W ten sposób powinieneś zdobyć karabin maszynowy.







Na wieżyczkach jest czterech gości, których pozbycie się nie jest takie łatwe. W miarę możliwości postaraj się nie wdawać się z nimi w żadną strzelaninę. Wsiądź do ciężarówki i pojedź w stronę zielonego samochodu (Pamiętasz? To właśnie nim uciekał Sergio). Twoja ofiara jest w najbliższym budynku. Widzisz tory kolejowe? Kieruj się w lewo i biegnij aż do drugiego skrzyżowania. Po drodze uważaj na snajperów, bo dość łatwo można zginąć z ich ręki. Powróćmy jednak do kwestii kolei. Na drugim skrzyżowaniu przestaw zwrotnicę, po czym kopniakiem pozbaw wagony blokad. Te proste czynności powinny zaowocować szturmem pociągu na główną bramę fortecy Sergia. Idź w stronę tychże drzwi. Tommy poradzi sobie z resztą.

Jesteś wewnątrz budynku. Zabij gościa po lewej i zajmij jego kryjówkę. W pomieszczeniu pochowało się jeszcze kilku gangsterów, więc lepiej uważaj po drodze. Twoja ofiara jest na drugim końcu budynku – gdy już tam dojdziesz, zabij skurczybyka. Brawo. Wreszcie się udało.

Możesz już wracać do domu, lecz możesz także odwiedzić Lucasa Bertone. Ten poprosi cię, abyś pomógł jego rannym przyjaciołom. Zgarnij czym prędzej jakiś szybki samochód, w którym zmieszczą się cztery osoby. Jedź do Chinatown co koń wyskoczy, ale – na litość Boga! – uważaj na policję. Nie możesz pozwolić sobie na najmniejsze nawet opóźnienie. Podjedź do konających na ulicy i wysiądź z samochodu. Pogadaj z jednym z gości i wracaj do bryki. Zapal silnik i użyj klaksonu. Gdy już cała paczka zapakuje się do wozu, jedź do lekarza – najlepiej będzie, jak pojedziesz północnym mostem, przez wyspę, prosto na wschód. Tyle tytułem ratowania bliźnich.



Gdy powrócisz do Lucasa, dowiesz się o fajnym, szybkim samochodzie, który ktoś zostawił na Central Island. Pojedź tam, ogłusz strażnika i ukradnij samochód. Z poczuciem dobrze wykonanego zadania możesz wracać do Salierego.

ROZDZIAŁ 16: CREME DE LA CREME

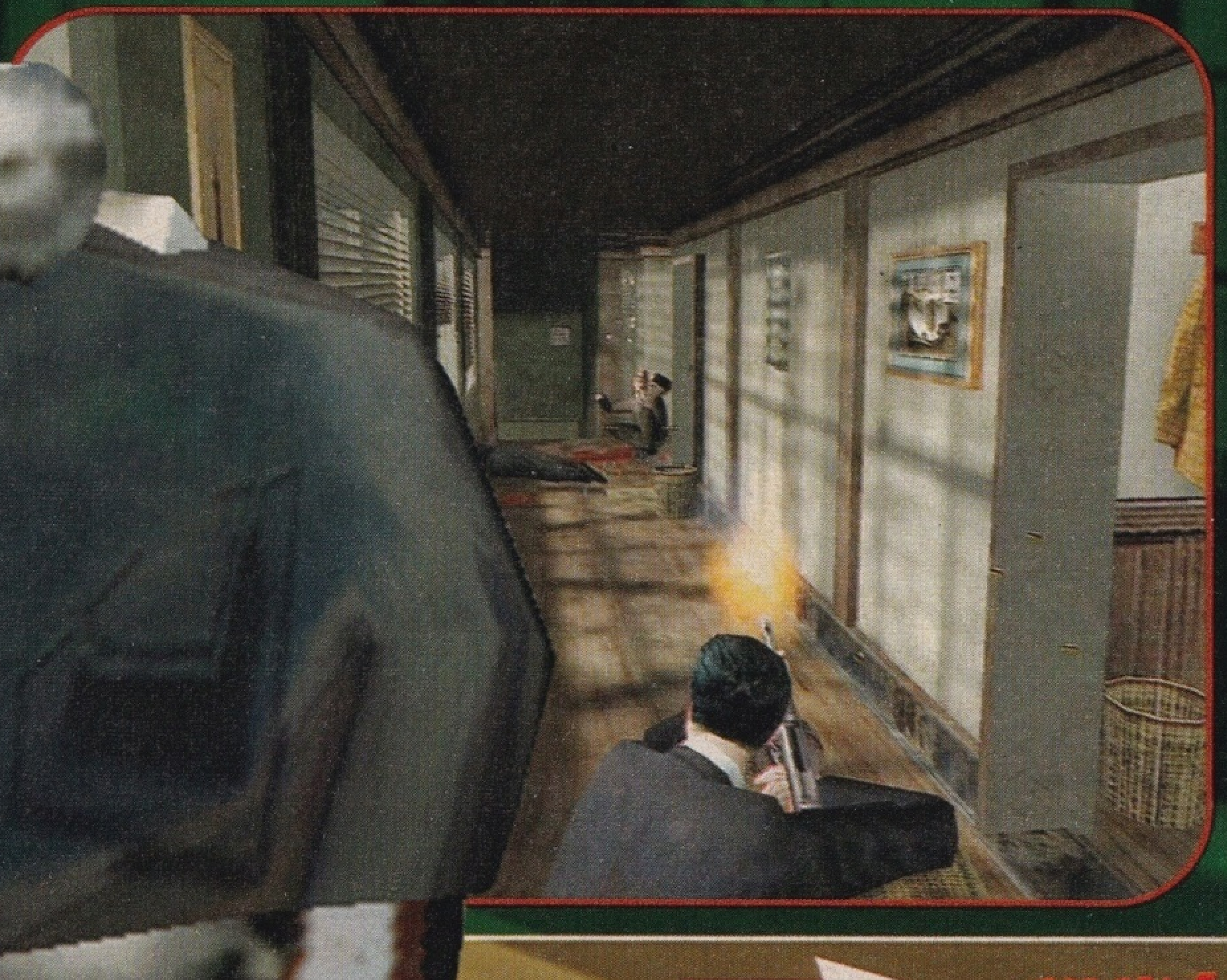
Razem z Samem i Pauliem idź do Vince'a po broń. Krótka rozmowa z Ralhpiem załatwi wszelkie kwestie garażu, więc pakuj się do samochodu i ruszaj w stronę opery. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, że przedstawienie skończyło się nieco wcześniej. Podjedź zatem do południowego wejścia do budynku – tym sposobem łatwiej będzie ci gonić Morello, którego (jeśli jeszcze się nie zorientowałeś) musisz posłać do piachu. Tak czy inaczej, przygotuj się na ciężki pościg. Jeżeli wszystko pójdzie jak należy, dojedziecie w końcu do lotniska.

Twój samochód zatrzyma się. Wyskakuj z niego czym prędzej, łap obrzyna i leć z nim do hangaru. W miarę możliwości ignoruj ludzi, którzy do ciebie strzelają. Pruj przez cały czas w silniki na skrzydłach samolotu. Obserwuj wskaźnik jego uszkodzeń i podążaj przez za maszyną, nie przestając strzelać. Jeśli uda ci się narobić wystarczająco dużo szkód, wkrótce nadjedzie odsiecz. Wtedy musisz szybko wskoczyć do samochodu – powinieneś od razu otrzymać karabin maszynowy. Kolejny pościg, chociaż trzeba przyznać, że tym razem nie musisz siedzieć za kierownicą. To ułatwia nieco strzelanie. Nie przestawaj dewastować samolotu – gdy jeden z silników zacznie płonąć, strzelaj do drugiego. Po jakimś czasie don Morello powinien zakończyć swe nędzne życie. Voila!

Odwieź Sama i Pauliego do restauracji Salierego po czym kieruj się do twojego ulubionego mechanika samochodowego. Teraz musisz pozbyć się pewnego samochodu, którego szuka policja z całego miasta. Jeśli mnie pamięć nie myli, powinieneś jechać Oakhill Road na południe. Koniec końców, powinieneś znaleźć się na klifie nieopodal latarni morskiej. Jeżeli szczęście ci dopisuje, policja nie będzie wiedziała, gdzie cię szukać. Jeżeli wciąż będziesz u nich na celowniku, posiedź jeszcze chwilę z dala od drogi. Gdy sprawy już nieco się uspokoją, wróć na drogę i ukradnij pierwszy lepszy wózek. Za jego pomocą zepchniesz „niewygodny" samochód do morza.

Wracaj do Lucasa. Na parkingu restauracji stoi Celeste i grzechem byłoby nie ruszyć tej pięknej maszyny. Musisz się jednak pospieszyć, albowiem w przypadku, gdy trochę zamarudzisz, właściciel gabloty pojedzie do domu i nici wyjdą z kradzieży. Warto także liczyć się z pewnym niebezpieczeństwem. Gdy ty będziesz zajęty rozpracowywaniem zamka, pojawi się właściciel wozu i narobi zamieszania. Zabij go, a także policjanta, który nagle znajdzie się obok ciebie. Możesz już wracać do Salierego.









ROZDZIAŁ 17: ELECTION CAMPAIGN

Przyszedł czas na kolejnego polityka. W tej misji będziesz posługiwał się bronią snajperską. Jedź zatem do opuszczonego więzienia. W pobliżu powinieneś znaleźć wejście do kanałów, obok którego będzie stał sobie jakiś facet. Jakkolwiek może to się wydawać dziwne, zastrzel go i wejdź do kanałów. Tym sposobem dostaniesz się do więzienia.

Przygotuj się na małą strzelaninę. Faceta przy schodach najlepiej sprzątnąć snajperką (poza tym – trening zawsze się przyda). Teraz musisz kierować się prosto przed siebie. Uważaj na facetów ze strzelbami. Dobrze będzie też uzbroić się odrobinę na tym piętrze. Idź dalej przed siebie, aż miniesz drzwi i dojdziesz do schodów. Wdrap się na wyższe piętro, rozpętaj małą strzelaninę i ruszaj w prawo, potem prosto, potem znowu skręć w prawo – aż dojdziesz do kolejnej klatki schodowej. Tutaj czeka cię rzeźnia na skalę niecodzienną. Na schodach jest mnóstwo zbirów i żadnej w zasadzie kryjówki, więc musisz być szybki i sprawny. Wykończ wszystkich, po czym zejdź na dół i pozabijaj psy (akurat tą trasą będziesz później uciekał, więc lepiej, żeby droga była wolna).



Teraz idź na samą górę. Stąd będziesz mógł szybko i bezboleśnie zabić przemawiającego polityka. Przełącz się na tryb snajperski, weź głęboki oddech... i naciśnij spust. Dobrze jest wiedzieć, że drugiej szansy mieć nie będziesz – więc postaraj się, aby kula trafiła gościa prosto między oczy. Udało się? To brawo. Leć po schodach w dół, na sam dół. Miń drzwi, których strzegły psy i leć dalej, aż dotrzesz do zamkniętej furtki. Przestrzel zamek i uciekaj.

Gdyby jednak stało się tak, że pozostawiłeś przy życiu faceta przy wejściu do kanałów, teraz masz zapewne na głowie kilka radiowozów. Dlatego też – lepiej jest go zabić. Umarli nie donoszą. Jeśli chcesz, możesz jeszcze odwiedzić Lucasa. W przeciwnym razie jedź prosto do knajpy dona.

ROZDZIAŁ 18: JUST FOR RELAXATION

Salieri chyba coś ukrywa. Zwłaszcza, że posłał ciebie i chłopaków na jakąś kretyńską misję – macie ukraść pewne ekskluzywne cygara. Wpierw musisz wysadzić Sama i Pauliego na miejscówce nieopodal nabrzeża. Teraz podjedź bliżej doków i poczekaj na ciężarówkę. Nie atakuj jej jeszcze. Poczekaj, aż wóz pojedzie do magazynu i rozładuje skrzynie. Potem, gdy już wyjedzie na trasę, zajedź drogę i przejmij ciężarówkę. Możesz teraz jechać na nabrzeże.

Kieruj się w stronę magazynu, przed którym stoi facet. Pogadaj z nim, a każe ci przenieść skrzynie. Pójdź teraz w ich kierunku i zagadnij perorujących facetów, aby pomogli ci w wykonaniu zadania. Gdy już uporacie się ze zleceniem, pogadaj znowu z facetem i skłoń go do oddalenia się. Kiedy zniknie, szybko zanieś skrzynie z cygarami do ciężarówki. Możesz też spróbować zabić strażnika, gdy ten pójdzie na stronę. No – może nie zabić, ale ogłuszyć przynajmniej.





Zaparkuj ciężarówkę „tyłem" do wejścia do magazynu. Dzięki temu szybciej pójdzie przeładunek. Gdy już się z nim uporasz, jedź szybko do miejsca, gdzie zostawiłeś kompanów. Najprawdopodobniej gdy tylko zaparkujesz, rozpęta się mała strzelanina, więc najlepiej zrobisz, gdy pozostawisz wóz tak, aby wejście zostało prawie zablokowane – tj. żeby naraz mogła się zmieścić tam tylko jedna osoba. To ułatwi ci wykończenie napastników. Chwilę później będzie już po wszystkim i będziesz mógł przystąpić do ostatniej fazy zadania – umieszczenia odpowiednich skrzyń w odpowiednim magazynie.

ROZDZIAŁ 19: MOONLIGHTING

Sprawy najwyraźniej komplikują się. Ruszaj z Pauliem na stację metra w kierunku banku. Paulie wyjawi ci swoje plany i zleci wizytę u Yellow Pete'a w Central Hoboken. Znajdziesz tam broń. Dużo broni. Wybieraj mądrze!

Teraz do Lucasa Bertone. Kolejne zadanie, kolejny samochód. Podczas wizyty u Big Dicka (to nie ja wymyśliłem, słowo!) wykorzystaj nowopoznaną taktykę robienia blokad z odpowiednio zaparkowanego samo-









chodu. Nie powinieneś mieć z tym zadaniem problemów. W nagrodę Lucas wskaże miejsce, gdzie zaparkowano Trautenberga, Model J.

Nową furą jedź pod dom Pauliego i zatrąb, żeby zszedł. Pojedziecie do banku. Kiedy zacznie się akcja, wyprzedź Pauliego i leć do drzwi obok urzędnika. Po ich drugiej stronie powinien znajdować się strażnik – rozwal go, zanim on rozwali ciebie. Porwij klucz i leć na górę. Przygotuj się na spotkanie z kolejnym strażnikiem. Gdy poślesz go już na ziemię, znajdź biuro kierownika i zabierz mu klucze od sejfu. Teraz biegiem na dół, do sejfu. Zanim jednak rozprujesz kasę, musisz uporać się z dwoma ochroniarzami – najlepiej nadaje się do tego poczciwy Thompson.

Wybierz forsę, zgarnij Pauliego i wynoście się stąd w cholerę. Jeśli działałeś wystarczająco szybko – policja będzie jeszcze daleko. Jedź do Palermo Club w Hoboken.

ROZDZIAŁ 20: THE DEATH OF ART

Po zakończeniu filmiku przygotuj się do szybkiego opuszczenia mieszkania Pauliego. Pod drodze natkniesz się na dwóch gliniarzy, ale nie zajmuj się nimi. Wybiegnij na ulicę i porwij samochód – wóz patrolowy tutejszych stróżów prawa nada się do tego doskonale. Jedź do Yellow Pete'a na zakupy. To już ostatnia misja, więc potrzebujesz dobrze się przygotować. Z całą pewnością powinieneś zabrać US Rifle 1903 Springfield – przyda się na samym końcu. Pomyśl też o odpowiednim pistolecie – Colt 1911 stanowi bardzo dobry wybór.

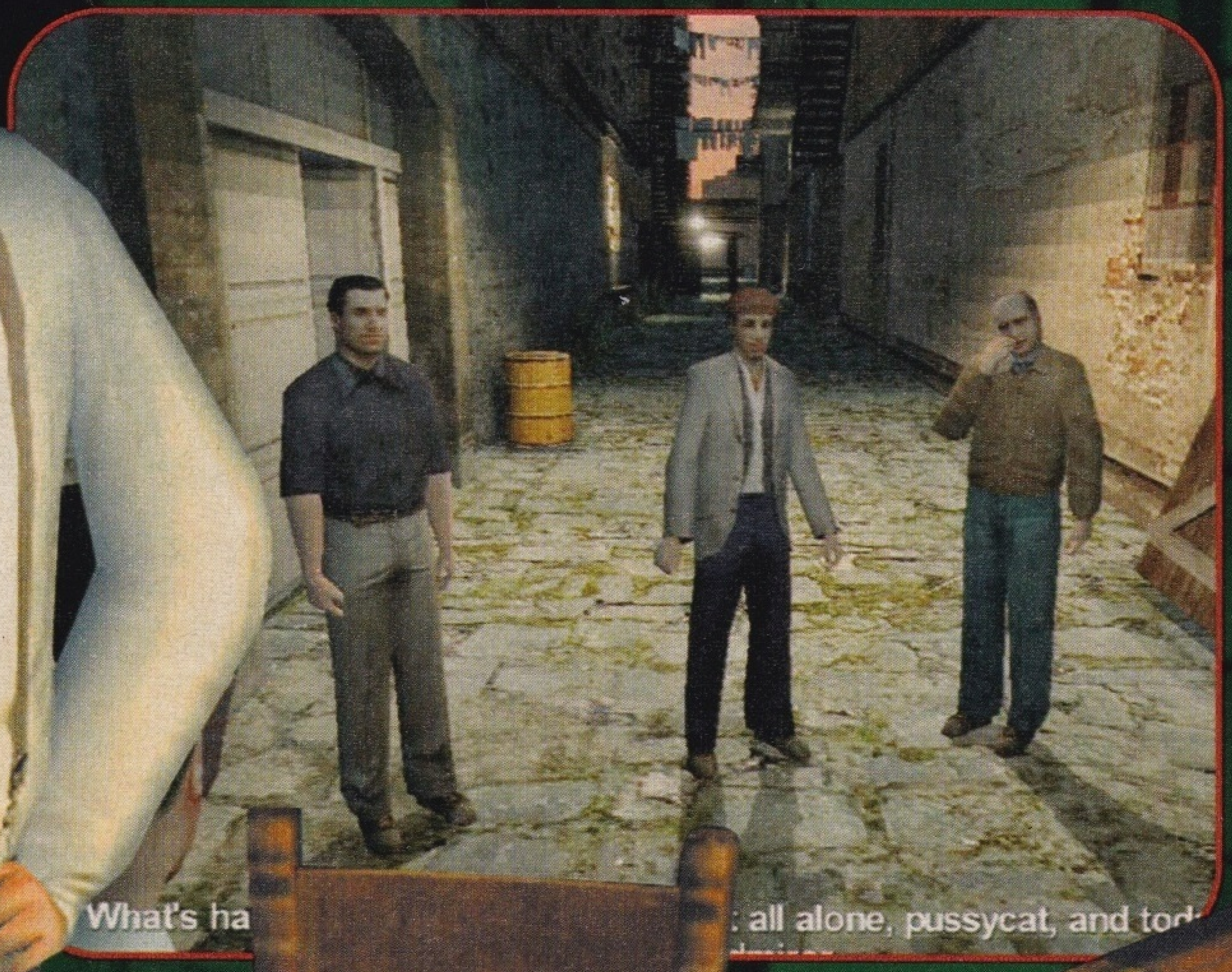
Jak zawsze, warto wstąpić do Lucasa. W nagrodę za śledzenie pewnej laski, Bertone wskaże ci miejsce, gdzie mógłbyś ukraść Thora 812. Musisz pojechać do Chinatown – tu, na parkingu sklepu z używanymi samochodami, znajdziesz upragniony bolid. Na parkingu kręci się kilka psów. Lepiej wystrzelaj je, zanim zabierzesz się do obrabiania samochodu. A później... Zwarty i gotowy jedź do Muzeum Sztuki.

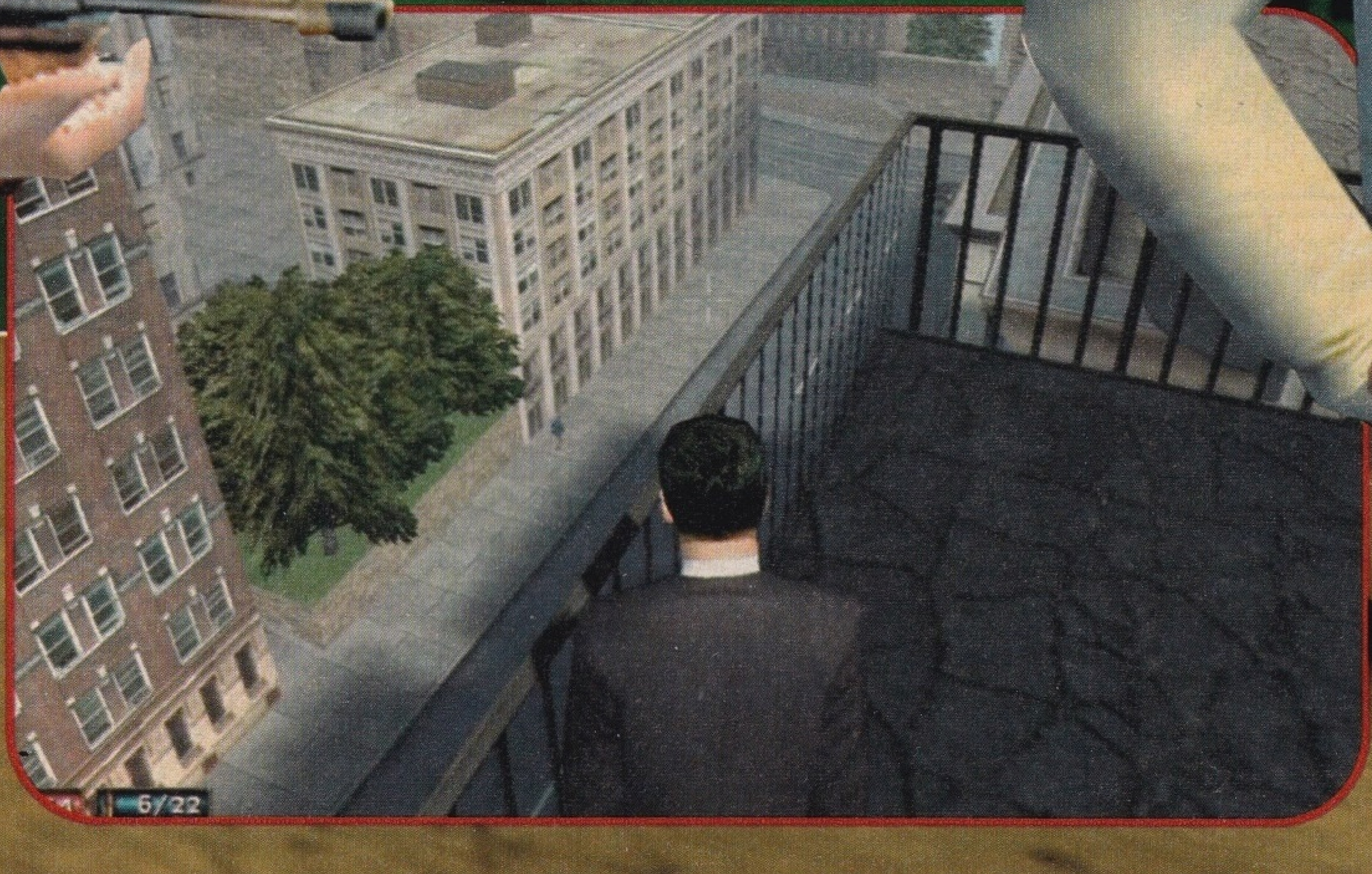
Po wstawce filmowej strzel w głowy najbliższych zbirów. Chwilę po tej strzelaninie, drzwiami wpadnie kolejna porcja towaru do odstrzelenia. Uważaj też na tyły – w tym zamieszaniu dość łatwo będzie cię chyba podejść, no nie? Jakkolwiek źle by to wszystko wyglądało, kieruj się w stronę schodów. Po drodze spotkasz jeszcze faceta z koltem i gościa z obrzynem – uważaj, aby za bardzo cię nie poranili. Strzelca wyborowego załatwisz za pomocą Springfielda. Gdy dotrzesz do schodów, podbiegnij do ich stóp, szybko zawróć i uciekaj. Jeśli zrobisz to dobrze, goście na górze zmarnują granat i polecą za tobą na dół. Zabij ich i wejdź na górę. Kolejny przerywnik – wraz z jego zakończeniem leć na dół i stamtąd rozwal gościa ze strzelbą. Gdy ten umrze, powinni pojawić się jeszcze dwaj – jeden z pistoletem, a drugi z karabinem maszynowym (raany, jakie atrakcje).

Gdy ich wykończysz, idź na górę, po czym wejdź na schody po lewej stronie. Szybko zastrzel dwóch facetów, którzy się tam kręcą. Jeden z nich powinien mieć granat. Wejdź piętro wyżej. Wykończ trzech zbirów. Widzisz? Na schodach jest apteczka. Możesz ją zgarnąć, ale wtedy – prawie na pewno! – gość z góry zrzuci ci na głowę granat. Dlatego też gdy tylko usłyszysz ten charakterystyczny dźwięk, leć czym prędzej na górę i zabij gangstera (a granat wybuchnie niżej). OK. Wracaj do miejsca, gdzie zabiłeś ostatnią trójkę. Przeszukałeś ich? Jeden z nich ma chyba granat.

Otwórz okrągłe drzwi. Możesz spodziewać się zmasowanego ognia, więc gdy tylko to zrobisz – schowaj się i wrzuć do środka granat. Albo dwa. Teraz wejdź do środka i idź przed siebie. Na twojej drodze stanie jeszcze kilku przygłupów, więc musisz uważać. Przez cały czas podążaj śladami Sama. W końcu wejdziesz piętro wyżej.

Przerywnik. A po nim – ostatnia walka. Postaraj się, aby Sam ani razu cię nie trafił i... i strzelaj do niego, ile wlezie! Dobrym rozwiązaniem jest strzelanie mu głowę ze Springfielda albo smaganie seriami Thompsona (wiem, makabra). Sam nie będzie chciał tak łatwo umrzeć, zgotuje nawet teatralny powrót! W końcu jednak padnie bez tchu i gra się skończy. A ty będziesz mógł wreszcie zająć się czymś pożytecznym.

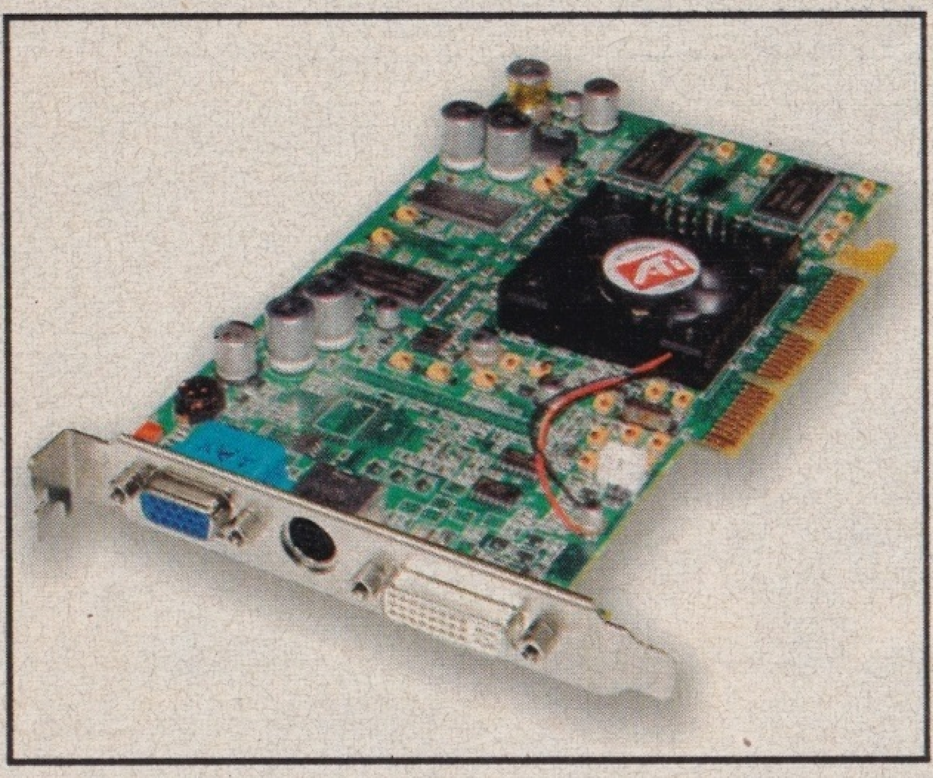




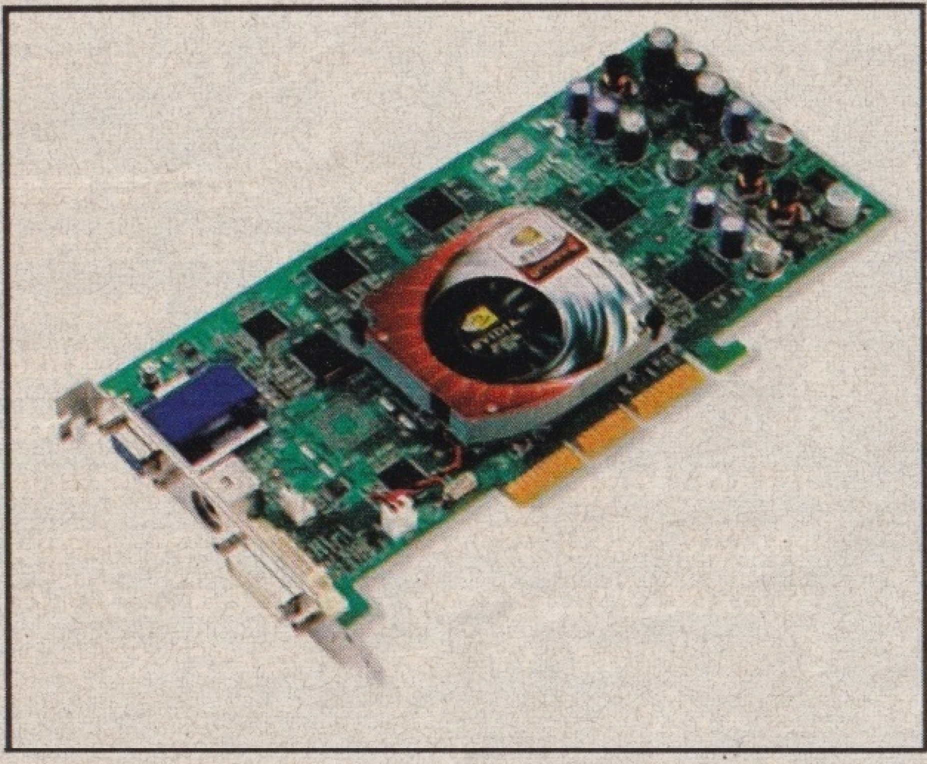
KONIEC

Komputer

W dzisiejszych czasach komputer da się kupić wszędzie: w sklepie, na giełdzie, w supermarkecie. Niestety, nie każdy z takich zakupów okaże się udany. Czasami nowy nabytek sprawi ci więcej problemów niż radości. Jak tego uniknąć?



Po okresie królowania kart z układami nVidii, firma ATI wstrząsnęła rynkiem komputerowym. Nowe modele kart ATI Radeon są naprawdę dobre!



Wielu uważa, że do gier najlepiej nadają się GeForce'y. Rzadko kto zwraca uwagę na fakt, że w tej rodzinie kart tańsze modele MX są uboższe od pełnych wersji

Święta, święta i jeszcze raz święta, dla jednych upragniony odpoczynek, dla drugich niezapomniane chwile rozpakowywania prezentów. Coraz częściej pod świątecznymi drzewkami pojawiają się wielkie kartony, w których możesz znaleźć upragnionego peceta lub komponenty do komputera.

Na co jednak ma zdecydować się osoba, która na komputerach się nie zna, a sama pragnie zabawić się w świętego Mikołaja? A jeśli trzeba uzupełnić wcześniej zakupiony sprzęt tylko o jakąś część – jakimi przesłankami kierować się przy wyborze? Na te i wiele innych pytań odpowiedź znajdziesz w tym artykule.

Kochany komputer kupcie rodzice...

Poniższy artykuł dedykowany jest przede wszystkim rodzicom, którzy często pełnią rolę ulubionego dziecięcego świętego. Tekst mogą przeczytać także młodzi zapaleńcy, którzy dzięki zaprezentowanym tu wskazówkom będą wiedzieli, co kupić, a od czego trzymać się z daleka.

Pierwszą istotną kwestią jest wybór miejsca, w którym zostanie zakupiony sprzęt. Następnie należy zastanowić się, czy warto kupować komputer w promocji. Na zakończenie musisz dobrać odpowiednie komponenty, dzięki którym twój PC będzie służył całe lata.

Do sklepu powinieneś wybrać się z osobą, która zna się na komputerach. Ostrożnie wybierz miejsce zakupu, którym na pewno nie powinien być hipermarket. Na początku powinieneś też zdecydować się, w jaki procesor zostanie uzbrojona twoja jednostka, oraz wybrać odpowiednią płytę główną, która będzie współpracowała z wybranym procesorem.

AMD: tanio i dobrze...

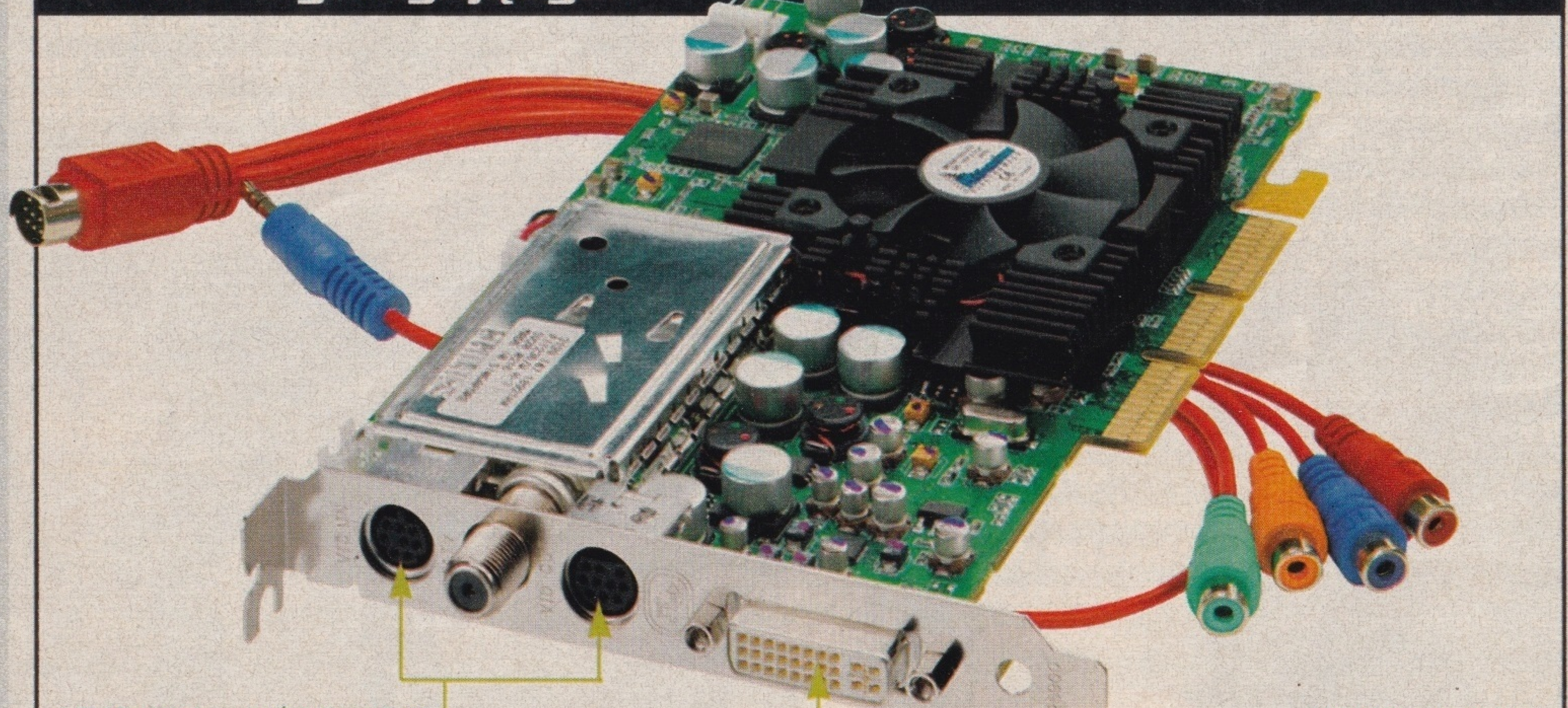
Wybór tych części nie jest aż tak łatwy, jak mogłoby się wydawać. Przedstawię kilka przykładowych zestawów przystosowanych do pracy z procesorem AMD i Intel Pentium 4. Zdecydowałem się na zaprezentowanie trzech możliwych konfiguracji do każdego z procesorów. Łącznie do wyboru będzie więc aż sześć zestawów komputerowych.

Zacznijmy od zestawu najprostszego, a zarazem najtańszego. Jest on oparty o procesor AMD Athlon XP +. Zestaw został wyposażony w płytę główną firmy ECS, którą oznaczono symbolem K7S5A. W płycie ECS K7S5A zastosowano układ SIS 735 i mostek południowy SIS 950, który obsługuje interfejs ATA/100. ECS K7S5A posiada zintegrowaną kartę dźwiękową, złącze AGP x4, udostępnia także złącze AMR. Jej przydatną cechą jest obsługa obu rodzajów pamięci: SDRAM (168-pin) oraz DDR SDRAM (184-pin) – po dwa sloty na każdy rodzaj. Na płycie został zainstalowany procesor AMD Athlon XP 1700+, taktowany zegarem o częstotliwości 1470 MHz. Montujemy na niej pamięć DDR 128MB PC2100 KINGSTON i przyłączamy dysk twardy firmy Maxtor o pojemności 40 GB. Do tego zestawu dobieramy kartę graficzną Dream GeForce4 MX440, która została wyposażona w 64MB pamięci oraz wyjście telewizyjne. Całości dopełnia napęd CD-ROM oraz obudowa wraz z zasilaczem.

W kolejnym zestawie sercem urządzenia jest procesor AMD Athlon XP 2000 +, który został zamontowany na płycie głównej firmy Asus – model A7V333. Zmienione zostały pamięci, ktore zastąpiliśmy układami DDR 256MB PC2700 333MHz firmy KINGSTON. W nowym zestawie zamieniliśmy również dysk twardy – na bardziej pojemny.

Nasz wybór padł na Seagate Barracuda IV 60GB, 7200. Rewolucyjna technologia SoftSonic Fluid Dynamic Bearing (FDB) zastosowana w silniku urządzenia powoduje, że ten superszybki dysk jest bezgłośny. Co więcej, przełamuje kolejną barierę transferu wewnętrznego – 69.3 MB/s (555 Mbps). Dysk jest na tyle szybki, żeby przekopiować godzinę muzyki w formacie MP3 w ciągu jednej sekundy!! Baracudy IV wytwarzają hałas o natężeniu poniżej 24 dBA, przy czym należy przypomnieć, że człowiek

ATI dla wymagających



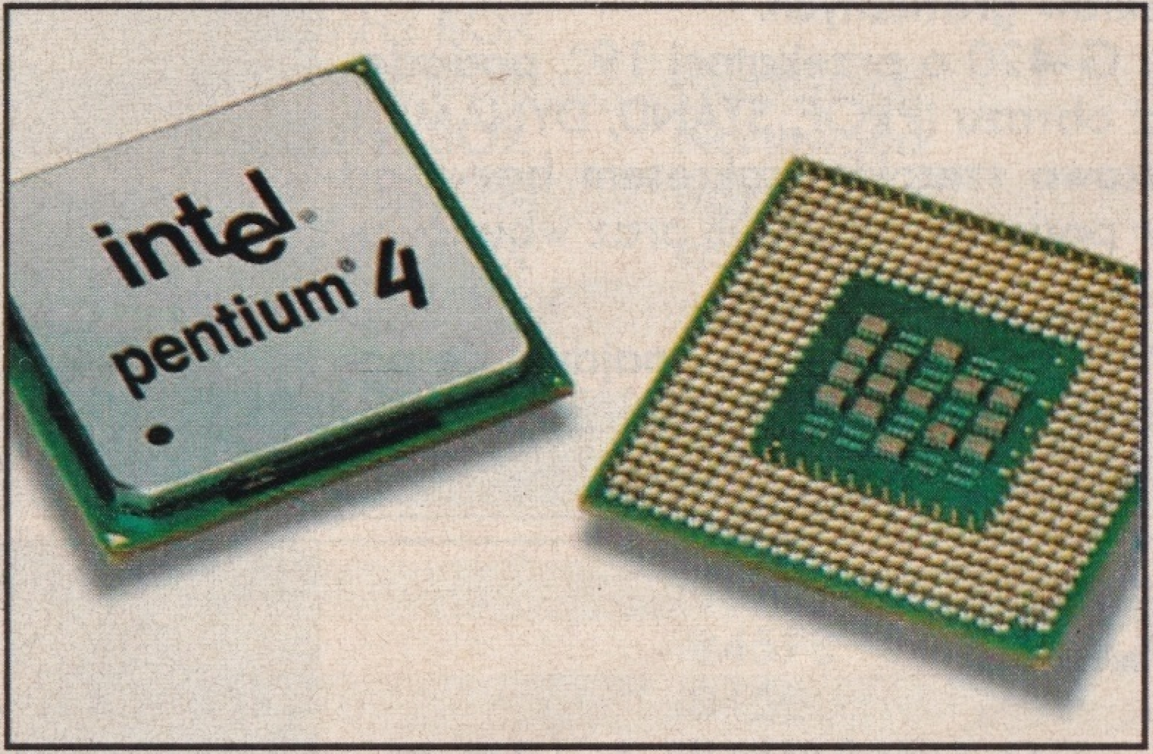
VIVO (Video In/Video Out)
Dzięki wbudowanym złączom wideo możesz nie tylko oglądać obraz z komputera na telewizorze, ale też np. zgrywać filmy na dysk twardy

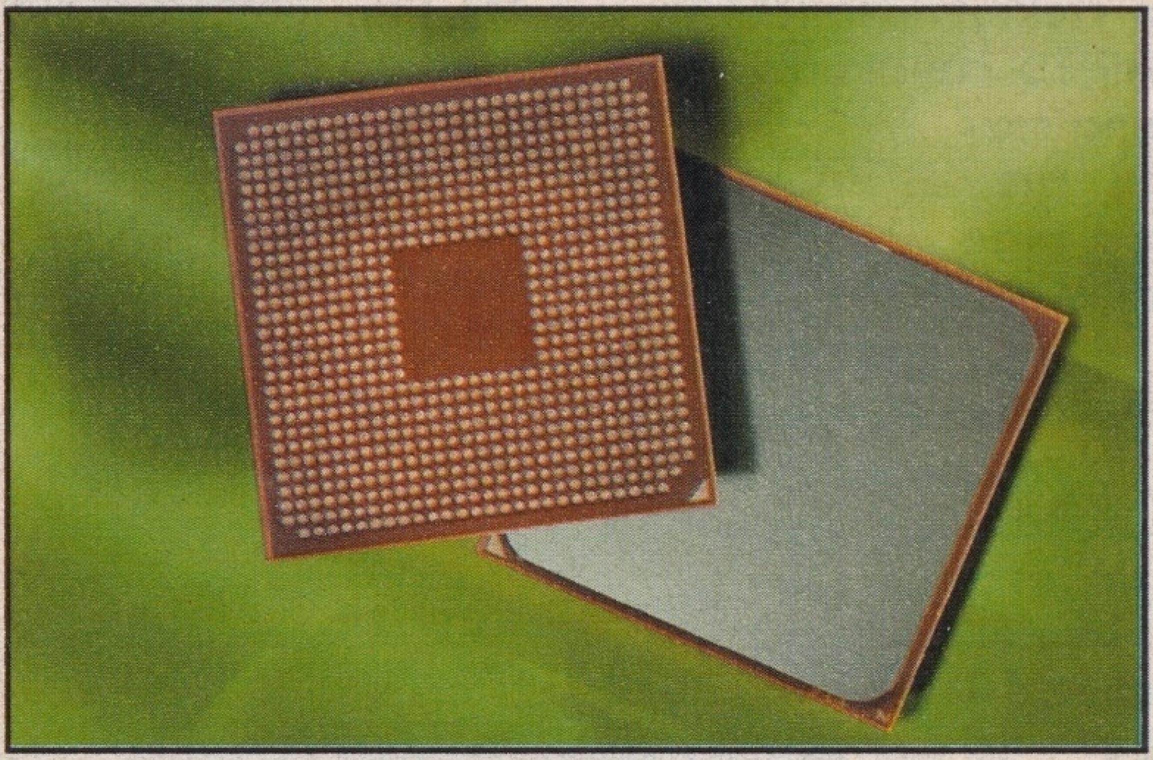
Wyjście monitora
Jeśli chcesz użyć monitora LCD, twoja karta musi mieć specjalne wyjście

	CLICK MINI AMD		CLICK MIDI AMD		CLICK MAXI AMD	
Płyta główna	ECS K7S5A	258 zł	Asus A7S333	351 zł	Chaintech CT-7VJL Deluxe Apogee	
Procesor	AMD Athlon XP 1700+	269 zł	AMD Athlon XP 2000+	499 zł	AMD Athlon XP 2200+	866 zł
Pamięć	DDR 128 MB PC2100	201 zł	DDR 256 MB PC2700	416 zł	DDR 512 MB PC3200	992 zł
Dysk twardy	Maxtor 40GB / 5400	394 zł	Seagate Barracuda IV 60GB	479 zł	Seagate Barracuda IV 80GB	529 zł
Karta graficzna	Dream GeForce 4 MX	317 zł	ATI Radeon 9000 PRO 64 MB	495 zł	ATI Radeon 9700 PRO	1.999 zł
Karta dźwiękowa	Wbudowana na płycie	–	Sound Blaster Audigy Player	299 zł	Sound Blaster Extigy BOX	619 zł
Napęd optyczny	CD-ROM Sony x52	109 zł	DVD-ROM Pioneer 16/40	273 zł	Nagrywarka TDK 48/24/48	456 zł
Obudowa	Codegen 6013-G5 Midi ATX 300 W	130 zł	Codegen 6013-G5 Midi ATX 300 W	130 zł	Codegen 6013-G5 Midi ATX 300 W	130 zł
Cena zestawu		**1678 zł**		**2942 zł**		**5614 zł**

pod choinkę

	CLICK MINI P4		CLICK MIDI P4		CLICK MAXI P4	
Płyta główna	ECS P4S5A	281 zł	Asus P4S533-E	482 zł	Asus P4B533-E	872 zł
Procesor	Pentium 4 1800 MHz	744 zł	Pentium 4 2000 MHz	838 zł	Pentium 4 2400 MHz	1.059 zł
Pamięć	DDR 128 MB PC2100	201 zł	DDR 256 MB PC2700	416 zł	DDR 512 MB PC3200	992 zł
Dysk twardy	Maxtor 40GB / 5400	394 zł	Seagate Barracuda IV 60GB	479 zł	Seagate Barracuda IV 80GB	529 zł
Karta graficzna	Dream GeForce 4 MX	317 zł	ATI Radeon 9000 PRO 64 MB	495 zł	ATI Radeon 9700 PRO	1.999 zł
Karta dźwiękowa	Wbudowana na płycie	–	Sound Blaster Audigy Player	299 zł	Sound Blaster Extigy BOX	619 zł
Napęd optyczny	CD-ROM Sony x52	109 zł	DVD-ROM Pioneer 16/40	273 zł	Nagrywarka TDK 48/24/48	456 zł
Obudowa	Codegen 6013-G5 Midi ATX 300 W	130 zł	Codegen 6013-G5 Midi ATX 300 W	130 zł	Codegen 6013-G5 Midi ATX 300 W	130 zł
Cena zestawu		**2176 zł**		**3412 zł**		**6656 zł**





AMD czy może Intel? Każda z tych firm ma swoich zwolenników, jak i przeciwników. Niewątpliwie AMD posiada jedną wielką zaletę: niższą cenę...

jest w stanie usłyszeć dźwięki o sile powyżej 25 dBA.

Click Midi (tak bowiem został nazwany zestaw) będzie mógł obsługiwać filmy DVD. Płyty DVD odtwarzane są z prędkością 16x, natomiast zwykłe płyty z prędkością 40x. Na płycie głównej zainstalowaliśmy kartę graficzną Gainward GF4 Ti4200, wyposażoną w 64 MB pamięci. Karta zbudowana jest w oparciu o procesor graficzny nVidia GeForce4 Ti4200. Ze swoim zaawansowanym enginem nFiniteFX II, techniką AccuView Antialiasing oraz technologią nView pozwala użytkownikowi na oglądanie wysokiej jakości grafiki oraz efektów specjalnych, dotychczas niedostępnych na PC.

Architektura pamięci zastosowana w kartach z GeForce4 Ti – Lightspeed Memory Architecture II – to zawansowany 128-bitowy interfejs pamięci DDR. W porównaniu z rozwiązaniami poprzedniej generacji oferuje on dwukrotnie większą przepustowość pamięci oraz podwyższoną (nawet trzykrotnie) wydajność. Dodatkowo w komputerze umieściliśmy kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy Player z możliwością odtwarzania muzyki z głośników w systemie 5.1.

Ostatnim zestawem przystosowanym do pracy z procesorem AMD jest zestaw o nazwie Click Maxi. Charakteryzuje się on podzespołami najlepszej jakości i jest przeznaczony przede wszystkim dla bardzo wymagających użytkowników. Niestety, ma jedną wadę – cenę. Click Maxi został wyposażony w płytę Chaintech CT-7VJL Deluxe Apogee, na której zamontowano procesor AMD Athlon XP 2200 +.

Procesor ten oferuje 3-7% więcej wydajności na takt zegara w porównaniu do poprzednich wersji desktopowych Athlona, opartych na rdzeniu „Thunderbird". AMD Athlon XP 2200 + oparty jest na nowym rdzeniu „Palomino", który już znasz z wieloprocesorowej oferty AMD – Athlona MP i przenośnych procesorów Mobile Athlon4. Do płyty podłączyliśmy również dysk twardy o pojemności 80 GB firmy Seagate. Ponadto umieszczamy na niej moduł pamięci DDR 512MB PC3200 CORSAIR.

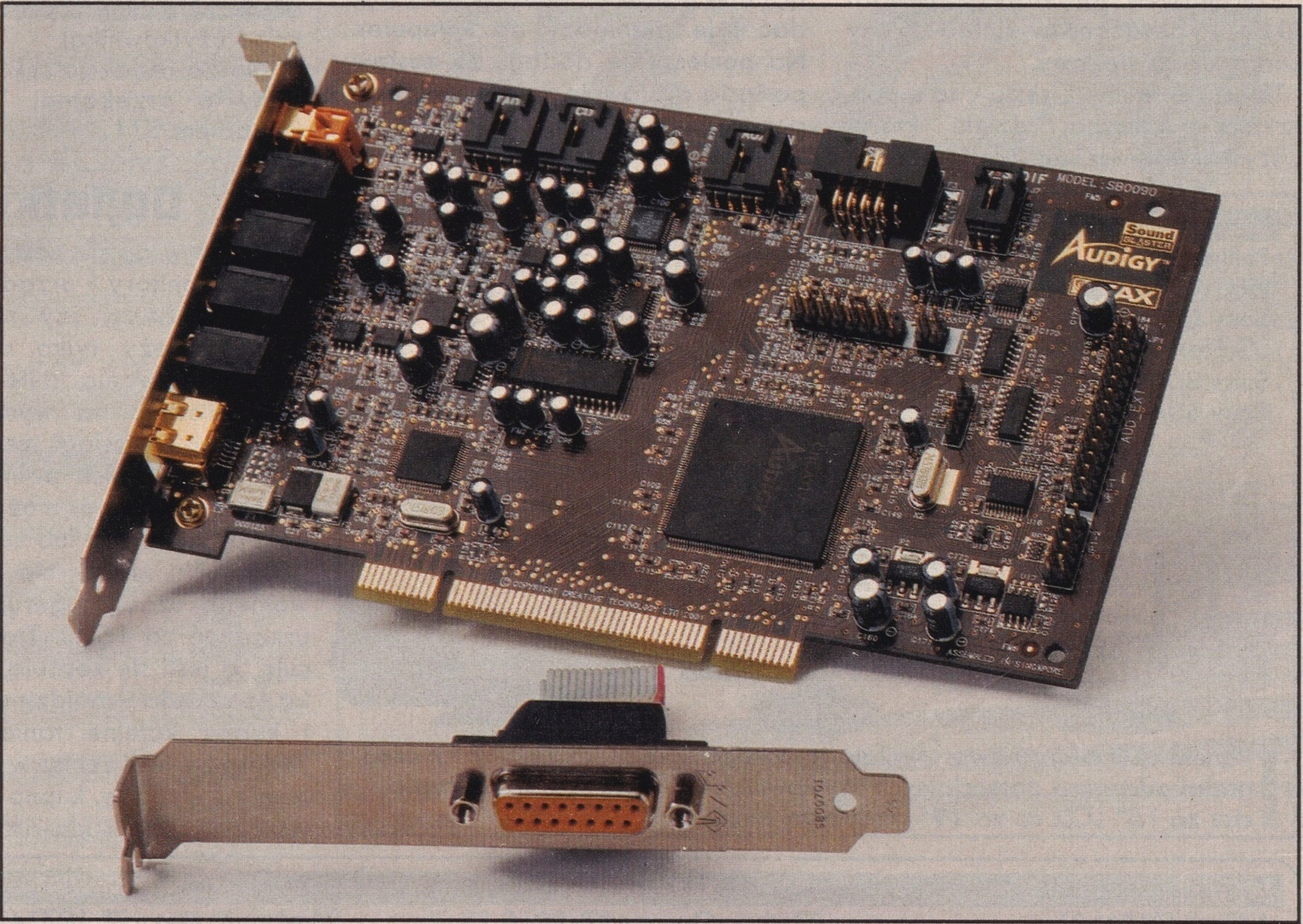
W zestawie znalazła się również najnowocześniejsza karta graficzna Hercules ATI 9700Pro, która tworzy najpotężniejsze obecnie masowe rozwiązanie w grafice komputerowej. Całkowicie nowa jednostka, niemająca sobie równych w wydajności, oferuje szereg nowych technologii, co przekłada się na niezwykle realistyczny i płynny obraz. Karta Hercules 3D Prophet 9700PRO wyposażona jest w 128 MB pamięci DDR, pracujących na 256-bitowej szynie. Pełna obsługa DirectX 9.0, obsługa AGP x8 oraz bardzo wysokie taktowanie rdzenia i pamięci to tylko niektóre zalety nieprzeciętnej Hercules 3D. Jak zwykle w przypadku kart z chipsetami ATI – sprzętowe wspomaganie dotyczy odtwarzania filmów DVD i plików MPEG2. Całość została uzupełniona o nagrywarkę firmy TDK, cechującą się wysoką prędkością zapisu. Dodatkowo zestaw wyposażono w kartę dźwiękową SoundBlaster Extigy.

Intel: drogo i z klasą

Teraz czas na zestawy oparte na procesorach Pentium 4 firmy Intel. Przedstawimy je również w trzech kategoriach.

Aby było sprawiedliwie, w zestawach pod Pentium 4 zmieniliśmy tylko płytę główną (oprócz procesora, rzecz jasna). Reszta konfiguracji zestawu pozostała taka sama.

Pierwszy z zestawów to komputer, który został



Dobrej klasy karta dźwiękowa przyda się zwłaszcza wtedy, kiedy twój PC wyposażony jest w napęd DVD oraz odpowiednie głośniki. Poczujesz urok kina domowego!

wyposażony w płytę ECS P4S5A oraz procesor Intel Pentium 4 1,8 GHz. Wydajność tej jednostki można porównać z wydajnością zestawu Click Mini zbudowanego w oparciu o procesor AMD. Zestaw Click Mini AMD okazuje się znacznie tańszy od zestawu wyposażonego w procesor Pentium 4. Różnica w cenie wynosi prawie 500 zł, a więc sporo.

Konkurencją dla zestawu Click Midi AMD jest Click Midi P4. Jego serce to procesor Pentium 4 taktowany zegarem o częstotliwości 2000 MHz oraz płyta główna firmy Asus, oznaczona symbolem P4S533-E. Maszyna posiadająca Pentium 4 oraz płytę główną, która obsługuje magistralę FSB o częstotliwości 533 MHz, sprosta wymaganiom nawet najbardziej zaawansowanych użytkowników. P4S533-E została wyposażona w śledzia z portami USB 2.0 oraz Firewire. Co niezwykle ważne, płyta wykorzystuje technologię Asus EZ Plug, dzięki której nie jesteś zmuszony do dodatkowego zakupu zasilacza przystosowanego do pracy z płytami głównymi pod P4. Płyta ta nie potrzebuje specjalnego zasilania w postaci kwadratowej wtyczki. Możesz je równie dobrze zastąpić standardowym wejściem, zasilającym dyski twarde oraz napędy optyczne. Ponadto płytę wyposażono w zintegrowany kontroler dźwiękowy.

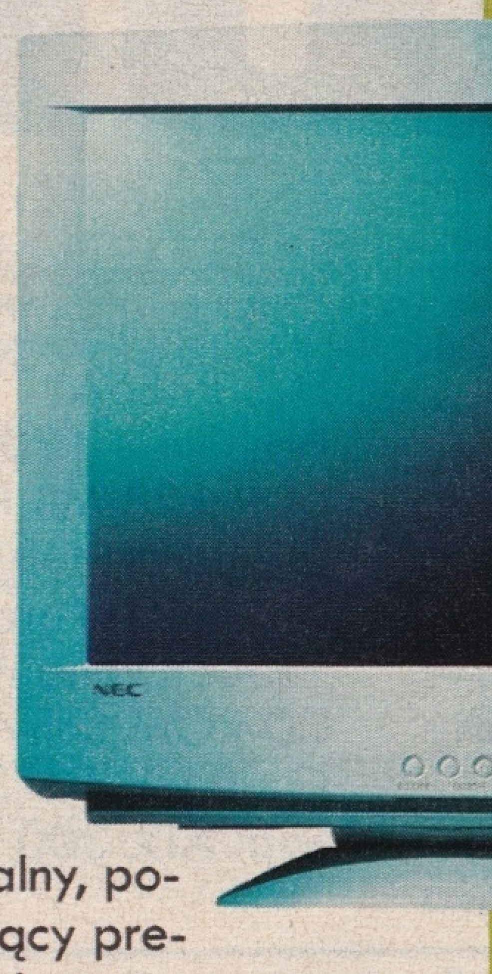


Trzeci i ostatni już zestaw to superszybka maszyna, dzięki której wszystko jest możliwe. Bardzo dobra płyta główna (Asus P4B533-E) oraz procesor Pentium 4 2.4 GHz czyni z tego komputera niezawodną stację roboczą dla najbardziej wybrednych użytkowników. Procesor Intel Pentium 4 Northwood jest następnym krokiem na drodze rozwoju technologii procesorów do komputerów desktop. Zaprojektowany w architekturze Intel NetBurst Pentium 4 oferuje jeszcze wyższą niż dotychczas moc obliczeniową. Znaczny skok wydajności gwarantuje technologia 0.13 mikrometra oraz magistrala 533 MHz. Warto dodać, że płyta główna obsługuje magistralę FSB 400/533 MHz. Dodatkowo z płytą zintegrowano kontroler USB 2.0 oraz sześciokanałowy układ dźwiękowy C-Media 8738. Płytę wyposażono rowniez w kontroler RAID ATA/133.

Niestety, koszt urządzenia przekracza wszystkie możliwe ograniczenia cenowe i kształtuje się w okolicach 6,5 tysiąca złotych. Wynika to z faktu, że w komputerze umieściliśmy komponenty najwyższej klasy: m.in. najnowszą kartę graficzną Radeon 9700 Pro. Jendak Click Maxi P4 będzie ci służył przez najbliższe kilka lat, dzięki czemu na pewno zaoszczędzisz pieniądze na wymienianiu komponentów. Niestety, mało jest osób, które zechcą wydać tyle pieniędzy na komputer. Na pocieszenie dodam, że zestaw posiada doslownie wszystko, czego potrzebuje dzisiejszy gracz, programista czy grafik.

Monitory kineskopowe

Monitory kineskopowe, czyli te, w które zazwyczaj wyposażone są nasze komputery, stają się generalnie coraz tańsze. Zdarzają się jednak modele o wiele droższe od monitorów płaskich. Nasza redakcja rekomenduje odpowiednio: Philips 17" 107T41, NEC 19" MultiSync MS95F oraz Sony 19" CPD-G420.



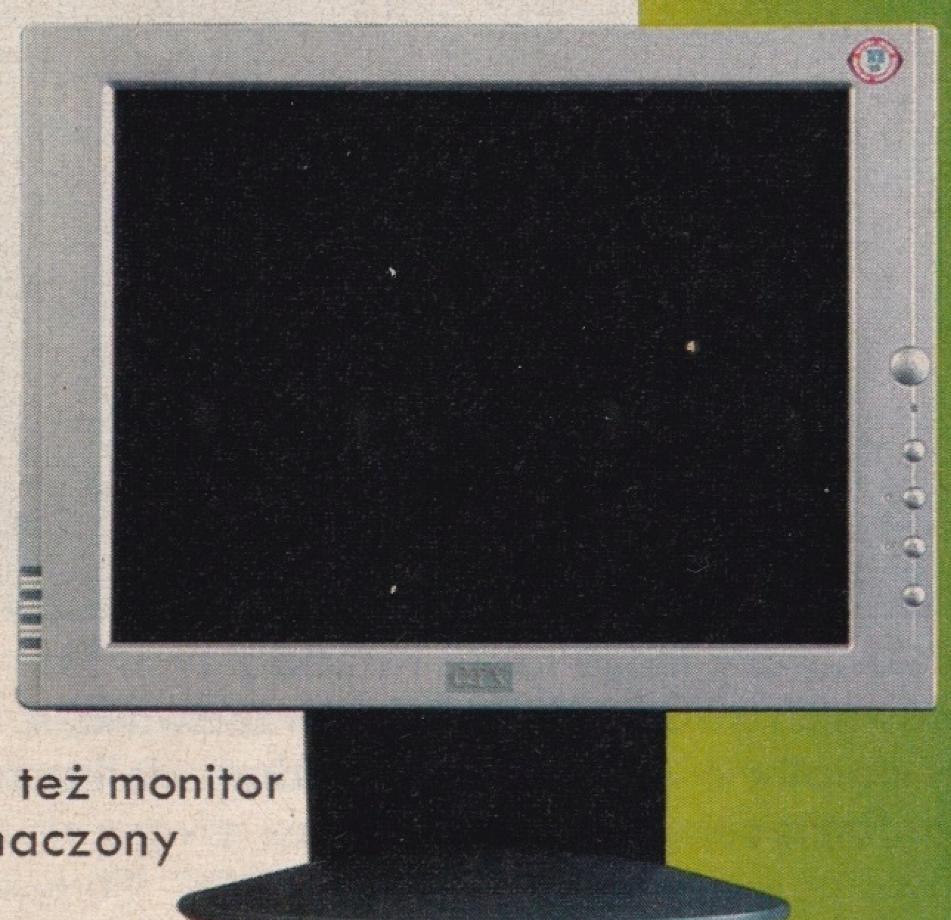
■ Pierwszym monitorem CRT jest Philips 17" 107T41 (17"). Wyposażono go w najnowszą wersję technologii LightFrame. Philips 107T41 spełnia wymogi standardu sRGB, czyli zachowania wierności reprodukowanych na wyświetlaczu kolorów (CMYK-RGB). Kineskopy typu RealFlat wyposażono w maskę perforowaną i dzięki temu użytkownik otrzymuje naturalny, pozbawiony zniekształceń obraz zapewniający precyzyjne wyświetlanie obiektów graficznych.

■ Kolejny monitor to Sony G-420 o przekątnej 19", posiadający trzy poziomy jasności obrazu (PROF, STAND, DYNAMIC). Charakteryzuje się wyjątkowo szerokim zakresem barw: od 5000 do 11000K. Monitor posiada tryb sRGB oraz wbudowany HUB USB 1Up-4Down.

■ NEC 19" MultiSync MS95F to monitor który znajduje się pomiędzy Philipsem a monitorem marki Sony – znajdzie zastosowanie w biurze i domu.

Monitory LCD

■ Pierwszym monitorem ciekłokrystalicznym jest LG Flatron L1510S o przekątnej 15 cali. Podziałka pikseli 0.28 x 0.28 mm oraz optymalna rozdzielczość 1024 x 768 przy odświeżaniu 75 Hz czyni z tego monitora faworyta z najniższej półki.



■ Sony S51 to kolejny monitor z kineskopem TFT-LCD. Nowoczesna i ergonomiczna obudowa pozwala zaoszczędzić jeszcze więcej miejsca na biurku. Wysoka jakość parametrów wyświetlanego obrazu za atrakcyjną cenę zachęci niejednego użytkownika!

■ Nasza redakcja rekomenduje też monitor Sony o przekątnej 17", oznaczony symbolem S71.

MONITOR	MAX. ROZDZIELCZ.	WIELKOŚĆ EKRANU
Philips 107T41	1280 x 1024	17 cali / widoczne 16"
NEC MS95F	1280 x 1024	19 cali / widoczne 18"
Sony CPD-G420	1600 x 1900	19 cali
LG Flatron L1510S LCD	1024 x 766	15 cali / widoczne 15"
Sony SDM-S51 LCD	ECS K7S5A	15 cali / widoczne 15"
Sony SDM-S71 LCD	Wbudowana na	17 cali / widoczne 17"



Panele LCD niewątpliwie wyglądają bardzo elegancko, jednak ich cena nadal odstrasza potencjalnych użytkowników. Prawie tyle samo zapłacisz za 15" LCD, co za 19" tradycyjny monitor!

Dodatki...

Celowo w opisie zestawów pominąłem monitory i urządzenia takie jak klawiatura czy myszka. Ich zakup zależy tylko od twojego zapotrzebowania. Nie wpływają bezpośrednio na wydajność czy podstawowe osiągi zestawu, jednak warto o nich pamiętać, gdyż niewłaściwy dobór może skutecznie uprzykrzać pracę lub zabawę z PC.

Dla tych, którzy nie mają wiele wolnego czasu, sugerujemy zakup urządzeń za 15 zł. Trochę popracują, a jeśli się zepsują, to niewielka to szkoda – pójdziesz do sklepu i kupisz kolejne tanie elementy. Jednakże, jeśli cenisz wysoką ergonomię i wygodę, kupno urządzenia wskazującego i klawiatury wymaga chwili zastanowienia. W przypadku klawiatury cechami, na które trzeba zwrocić uwagę, są wygoda pisania i mała hałaśliwość. Atutem dobrej klawiatury jest także posiadanie tzw. przycisków multimedialnych, dzięki którym będziesz mógł wykonywać wiele operacji na skróty. Graczom szczególnie polecamy myszy optyczne pozbawione kabli, dzięki czemu uzyskujemy większe pole manewru na biurku. W poprzednim numerze Clicka znajdziesz obszerny artykuł na temat doboru klawiatury, jeśli uznasz, że potrzebujesz więcej informacji. Mamy nadzieję, że niniejsze porady pomogą ci zakupić sprzęt marzeń.

Marcin Fischer

Zdjęcia: Sony, LG Electronics, Philips, ECS, Creative, Intel, AMD, Logitech

MYSZKI		KLAWIATURY		MONITORY CRT		MONITORY LCD	
A4Tech SWW-21	22 zł	Chicony KB-9810 PS/2	26 zł	Philips 17" 107T41	738 zł	LG 15" Flatron L1510S	1.442 zł
Logitech MouseMan Dual Optic	193 zł	Logitech Office	57 zł	NEC 19" MS95F	1.206 zł	Sony 15" SDM-S51	1.890 zł
MX700 Cordless Optical Mouse	359 zł	Microsoft Wireless Desktop	247 zł	Sony 19" CPD-G420	2.844 zł	Sony 17" SDM-S71	3.758 zł

Cennik sprzętu

PROCESORY AMD	UWAGI	CENA
AMD Athlon XP 1700+	rzeczywista prędkość 1470 MHz	280 zł
AMD Athlon XP 1800+	rzeczywista prędkość 1530 MHz	340 zł
AMD Athlon XP 1800+	technologia 0.13	360 zł
AMD Athlon XP 2000+	rzeczywista prędkość 1660 MHz	380 zł
AMD Athlon XP 2200+	technologia 0.13	670 zł
AMD Athlon XP 2400+	technoligia 0.13	990 zł
AMD Duron 1200 MHz		185 zł
AMD Duron 1300 MHz		190 zł

PROCESORY SOCKET 370	UWAGI	CENA
Celeron 1100A BOX		210 zł
Celeron 1300 MHz BOX		260 zł
Celeron 1400 MHz BOX		320 zł
Pentium III 1000MHz BOX		480 zł

PROCESORY SOCKET 478	UWAGI	CENA
Celeron 1.7GHz BOX		300 zł
Celeron 1.8GHz BOX		360 zł
Celeron 2000MHz BOX		420 zł
Pentium 4 1.8GHz BOX	Northwood	630 zł
Pentium 4 2.0GHz BOX	Northwood	770 zł
Pentium 4 2.2GHz OEM	Northwood	830 zł
Pentium 4 2.4GHz BOX	szyna FSB 533	1020 zł
Pentium 4 2.53GHz BOX	szyna FSB 533	1220 zł

PŁYTY GŁÓWNE SOCKET 478	UWAGI	CENA
Abit BD7-II	i845E	460 zł
Abit BD7-II	i845E, RAID	630 zł
Abit BE7	i845PE	670 zł
Asus P4B533	i845E	610 zł
Asus P4B533-E	i845E, RAID	700 zł
Asus P4B533-E	i845E, RAID, FireWire	820 zł
Asus P4S533	SiS 645DX	450 zł
ECS P4VXAD+	P4X333	270 zł
ECS P4S5A/DX	SiS645DX	280 zł
ECS L4S8A2L	SiS648, AGP x8, ATX	390 zł
Gigabyte 8PE667 PRO	i845PE	540 zł
Gigabyte 8PE667 ULTRA	i845PE	690 zł
Gigabyte 8SG667	SiS648	460 zł
MSI 845E MAX	i845E	400 zł
MSI 845PE MAX	i845PE	450 zł
Soltek SL-85DRV4-C	P4X266E	370 zł
Soltek SL-85ERV	VIA P4X400	520 zł

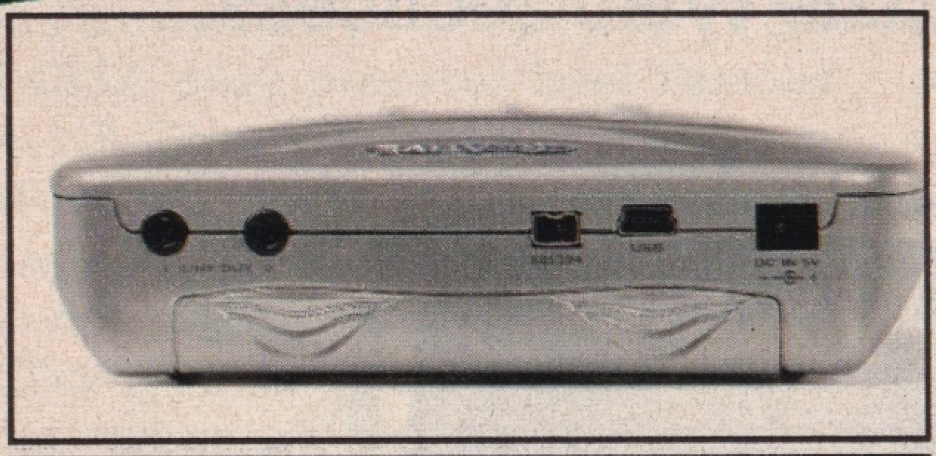
SOCKET 478	UWAGI	CENA
Abit KX7-333	KT333	440 zł
Abit KX7-333-R	KT333, RAID	530 zł
Asus A7S333	SiS745	340 zł
Asus A7V333	KT333, DDR, ATA/133, ATX	470 zł
Asus A7V333-RUF	KT333, SND, DDR333, RAID, USB-2	570 zł
ECS K7S5AL	SIS735, SND, DDR+DIMM, LAN	280 zł
ECS K7S6A	SiS745, SND, DDR333, ATA/100	280 zł
Gigabyte 7VRX	KT333, SND, DDR333, ATA/133	430 zł
Gigabyte GA-7VAXP	KT400	610 zł
MSI KT3 ULTRA2	KT333	360 zł
MSI KT3 Ultra2-RB	KT333	450 zł
Soltek SL-75DRV5	KT333, SND, DDR, ATA/133, ATX	390 zł
Soltek SL-75FRV	KT400	450 zł

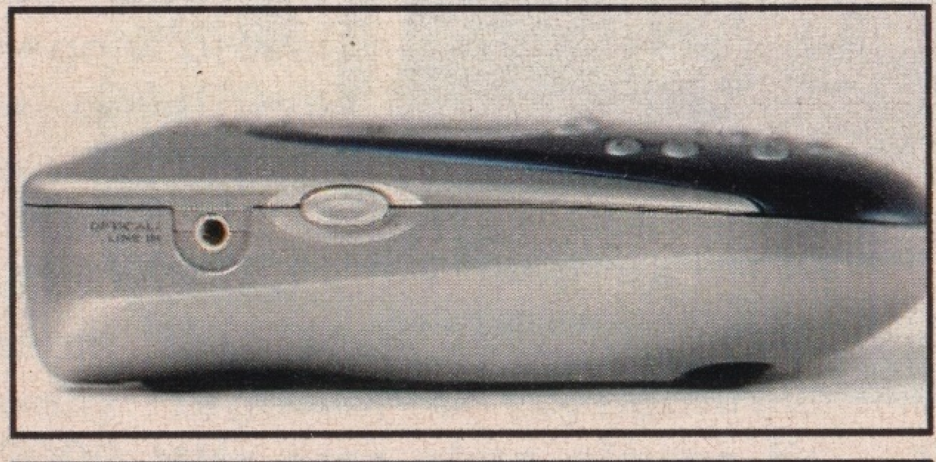
SOCKET A	UWAGI	CENA
Abit KX7-333	KT333	440 zł
Abit KX7-333-R	KT333 RAID	530 zł
Asus A7S333	SiS745	340 zł
Asus A7V333	KT333, DDR, ATA/133	470 zł
Asus A7V8X	KT400 Serial ATA-150	740 zł
ECS K7S5AL	SIS735, SND, DDR+DIMM, LAN	280 zł
ECS K7VTA3 v3.1	KT333, LAN, RAID	340 zł
Gigabyte 7VRX	KT333, SND, DDR333, ATA/133	430 zł
Gigabyte GA-7VAXP	KT400	610 zł
MSI KT3 ULTRA2	KT333	360 zł
MSI KT3 Ultra2-RB	KT333	450 zł
Shuttle DOT-AK35GT2	KT333	370 zł
Soltek SL-75DRV5	KT333, SND, DDR, ATA/133	390 zł

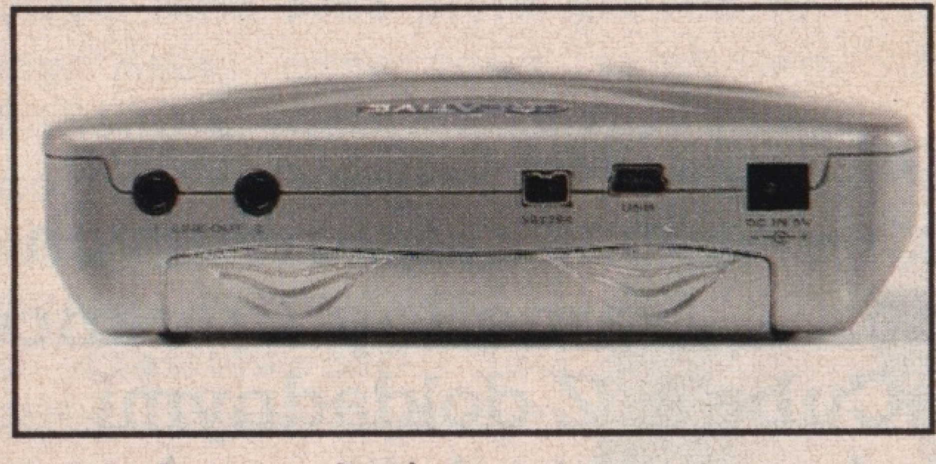
Orientacyjne ceny zebrane na początku grudnia na Warszawskiej Giełdzie Komputerowej

Przenośna

Odtwarzacze MP3 stają się coraz popularniejsze. Nie powinno cię to dziwić: na rynku pojawia się coraz więcej urządzeń tego typu, są one coraz bardziej zaawansowane, a jakość dźwięku coraz lepsza. Ceny zaś spadają...







JukeBox3 – liczba wyjść może przyprawić o szybsze bicie serca nawet bardzo wymagających użytkowników. Nie zabrakło nawet cyfrowego wyjścia audio

Muzyka łagodzi obyczaje. Słuchasz jej w domu, płynie z głośników, gdy odpalasz swoją ulubioną grę komputerową, a także wtedy, gdy za pomocą przenośnego odtwarzacza umilasz sobie drogę do szkoły. Przypatrzmy się więc urządzeniom, które wykorzystywane są do słuchania płyt oraz kaset.

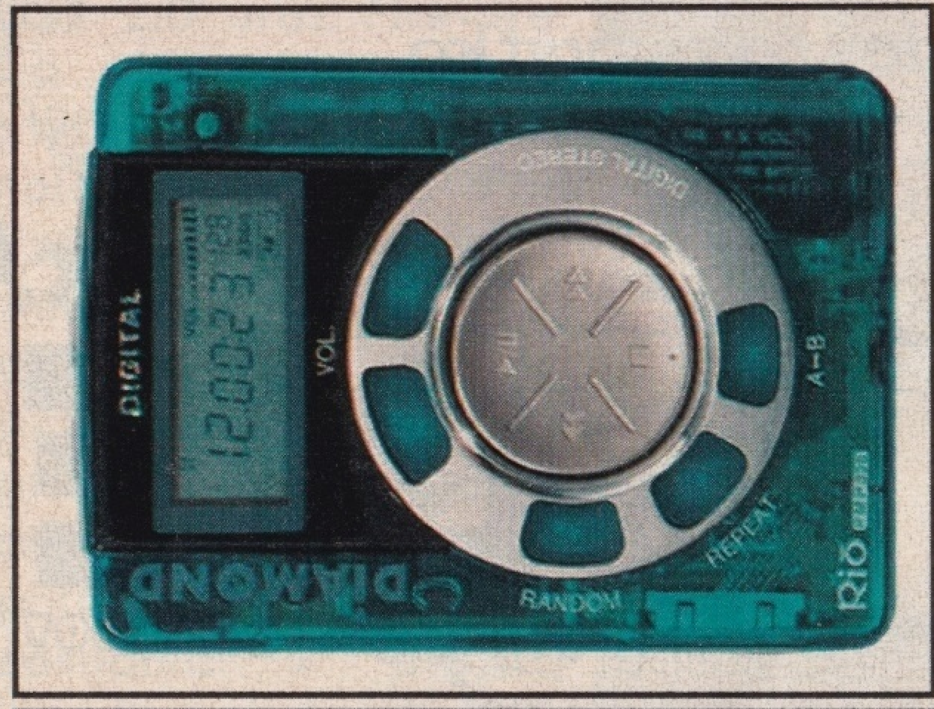
Na szczęście dla użytkowników na rynku zaobserwować można powszechne dążenie do zmniejszania rozmiarów odtwarzaczy bez uszczerbku dla jakości odsłuchiwanej muzyki. Dostępny sprzęt obsługuje różnego rodzaju nośniki. Najpopularniejsze staje się odtwarzanie dźwięków z płyt kompaktowych lub z wbudowanej pamięci. Tak, tak! Technika idzie do przodu, a kasety magnetofonowe powoli odchodzą do lamusa.

Słuchaj, gdzie chcesz

Przez wiele lat byłeś tak zachwycony swoim „kaseciakiem", że nie szukałeś niczego innego. Jednak nadeszła wiekopomna chwila i wysłużonego walkmana postanowiłeś zamienić na coś nowego. Tylko czy dostałeś do rąk lepszy sprzęt? Oczywiście! Dziwne byłoby, gdyby postęp prowadził do gorszych rozwiązań.

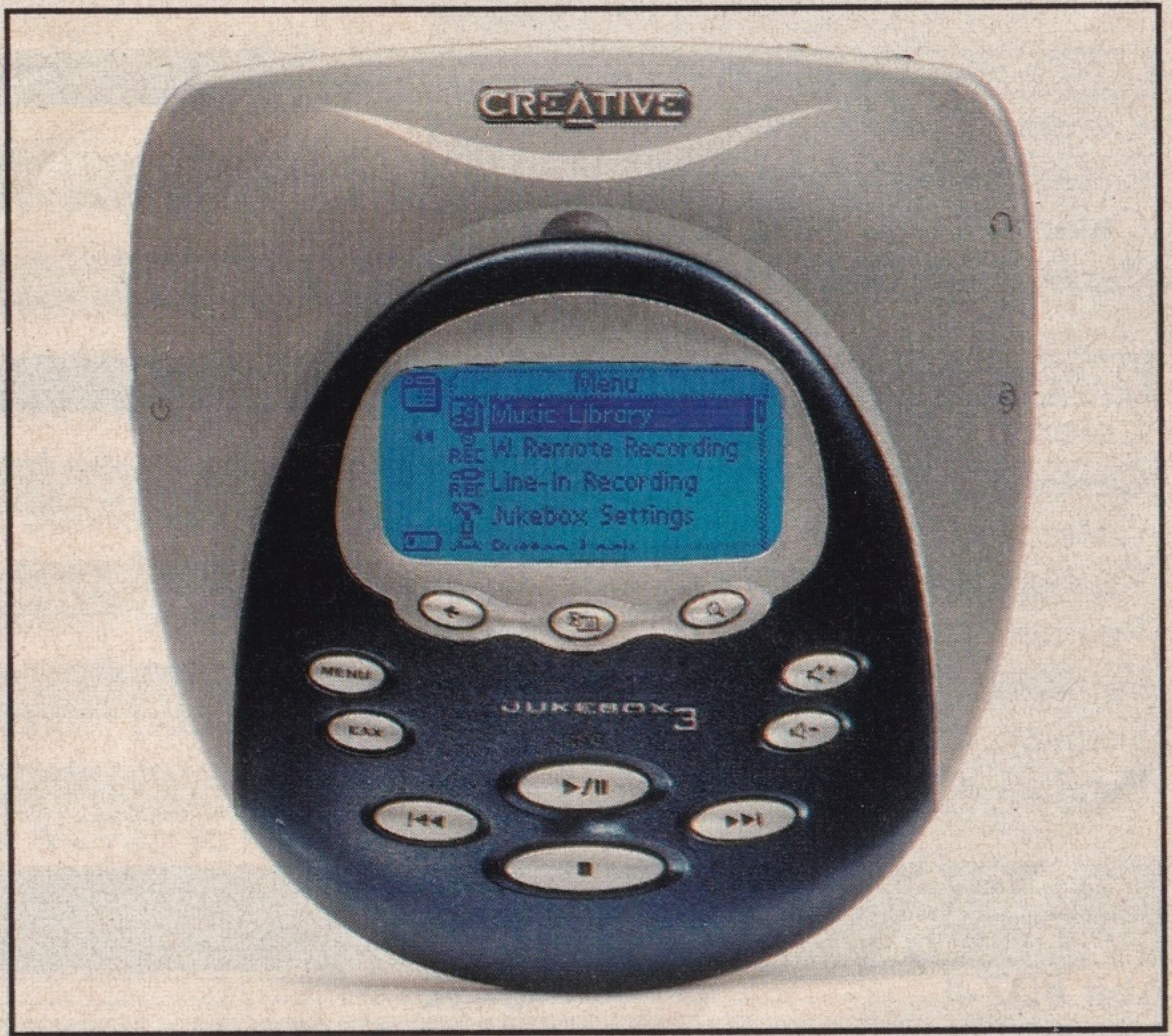
Nowe „grajki" nazwano discmenami i zmieniono w nich wszystko. Czym nowy różnił się od starego? Przede wszystkim obsługiwanym nośnikiem. Kasety magnetofonowe z rynku powoli wypierała płyta kompaktowa. W tym czasie producenci produkowali coraz to nowsze modele walkmanów i discmanów, a ty, spragniony lepszego brzmienia, kupowałeś nowe odtwarzacze. Następnie pojawiły się minidisci. Niestety, nie zadomowiły się one w naszych kieszonkach ze względu na wysokie koszty eksploatacji oraz trudności wiążące się z nabywaniem muzyki na tym nośniku.

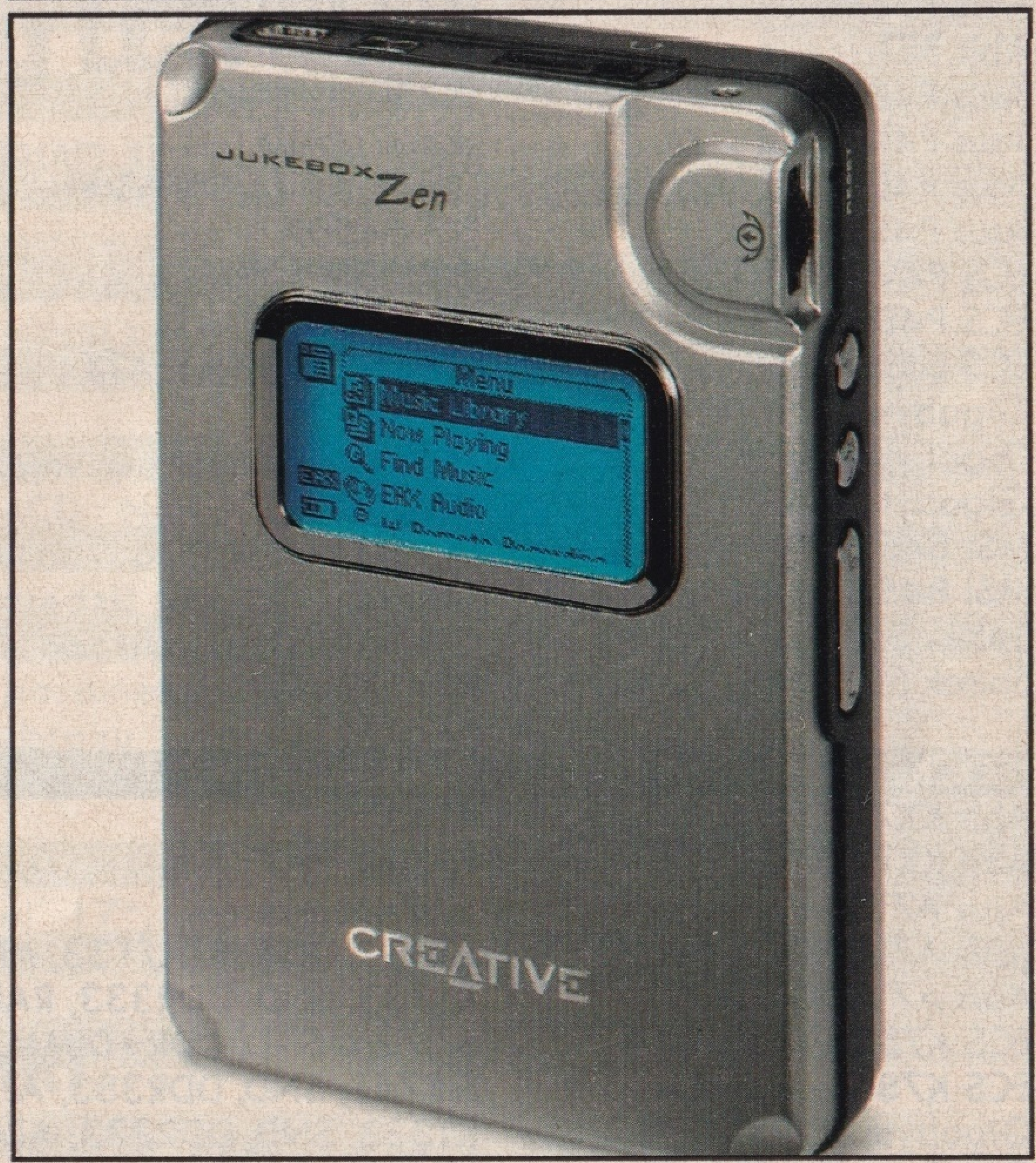
W końcu przyszedł czas na coś najnowocześniejszego, najmniejszego, a jednocześnie dorównującego kosztami standardowym „kaseciakom" czy odtwarzaczom płyt CD. Oczywiście chodzi o odtwarzacze muzyki w formacie MP3. Chyba zdecydowana większość zdążyła się już przyzwyczaić do przewagi, jaką wprowadza ten format. Dla niewtajemniczonych wyjaśnię, że MP3 to format zapisu plików dźwiękowych, wykorzystujący algorytm stratnej kompresji, dzięki czemu rozmiar pliku jest dużo mniejszy niż pliku bez kompresji. Jak wiadomo, format MP3 najpopularniejszy jest w Sieci, a postęp techniczny sprawia, iż rozpowszechnianie informacji w ten sposób jest możliwe przy bardzo niskich kosztach. Oznacza to, że zasięg odbiorców jest praktycznie nieograniczony.





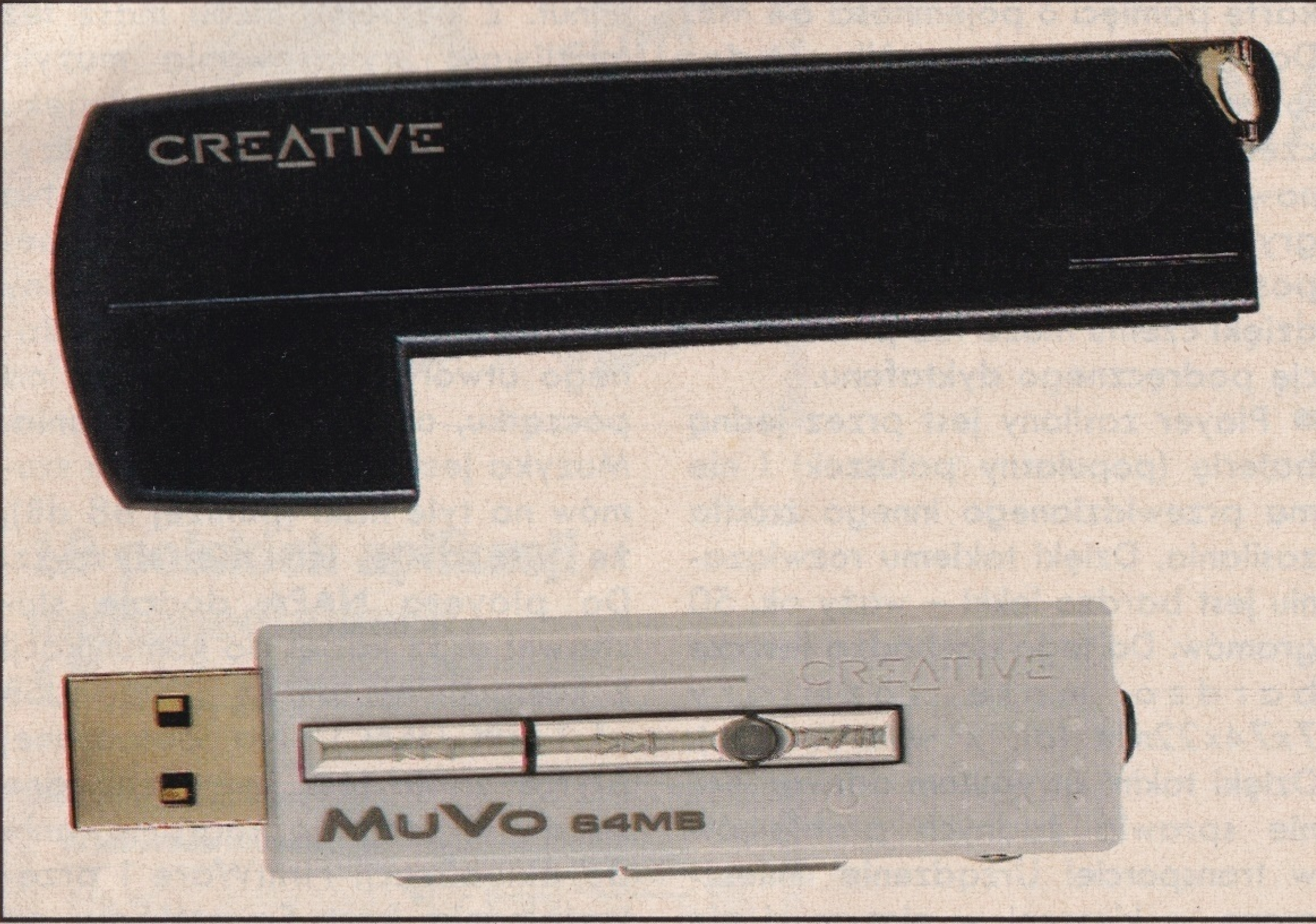
Miłośnicy MP3 mogą wybierać pomiędzy odtwarzaczami czytającymi zwykłe płyty audio oraz urządzeniami z własną pamięcią, korzystającymi tylko z plików MP3





	NAPA DAV 316	NAPA PA11	NAPA DAV 311	NAPA MCD 381
Obsługa płyt Audio-CD	tak	nie	tak	tak (miniCD)
Obsługa płyt CD-R/RW	tak	nie	tak	tak
Obsługa MiniDisc	nie	nie	nie	nie
Obsługa płyt VCD audio	tak	nie	tak	tak
Odczyt plików MP3	tak	tak	tak	tak
Dostępne wyjścia	słuchawkowe wyjście audio	słuchawkowe wyjście audio	wyjście audio wyjście wideo	słuchawkowe wyjście audio
Zasilanie bateryjne	2x 1.5V AA	1x 1.5V AA	2x 2A Ni-Mh	brak danych
Pamięć RAM	(x16) 64 Mbit	64 MB	–	brak danych
Czas działania baterii	do 15 godz. MP3 do 10 godz. CDA	do 15 godzin	brak danych	brak danych
Dodatkowo	funkcja AntiShock	funkcja dyktafonu złącze USB zgodność z systemami Windows i MacOS	odczyt płyt VideoCD pilot, OSD zasilacz	cyfrowe radio
Obsługiwane formaty	MP3	MP3, WMA	MP3	MP3, WMA

muzyka



W odtwarzaczu MuVo firmy Creative zastosowano nietypowe rozwiązanie. Zamiast łączyć urządzenie z PC kablem USB, cały moduł odtarzacza umieszcza się w porcie komputera

Swoją popularność MP3 zawdzięcza przede wszystkim łatwości, z jaką może być rozpowszechniany w Sieci, ale nie tylko. Nikogo nie dziwią już sytuacje, gdy w ciągu kilku godzin – nawet w polskich realiach, gdzie łącza internetowe o dobrej przepustowości zdarzają się bardzo rzadko – użytkownik ściąga ponad 400 MB plików. Osoby posiadające pliki MP3 mogą słuchać muzyki bezpośrednio z twardych dysków za pomocą programu odtwarzającego wspomniany format bądź za pomocą przenośnego sprzętu, np. Napa PA11, Napa DAV-316. W Sieci funkcjonują setki witryn WWW lub serwerów ftp, z których bez żadnych opłat możesz ściągnąć interesujące cię nagrania. W świetle prawa autorskiego łatwy dostęp do darmowej muzyki jest problemem. Dopóki autor zezwala na taki proceder, pobieranie plików odbywa się bez większych kłopotów. Jednak w praktyce najczęściej nikt nie pyta twórcy o zgodę.

Nielegalne kopie mogą być przy minimalnych kosztach łatwo rozprowadzane za pomocą Internetu. Redukuje to znacznie przychody twórców. Co więcej, coraz większa dostępność nagrywarek CD-R sprawia, że, w porównaniu z wyprawą do sklepu po ulubioną płytę, o wiele tańsze staje się nagranie jej w domowym zaciszu. Oczywiście można znaleźć w Sieci legalne źródła muzyki – przede wszystkim są to wyspecjalizowane portale muzyczne. O Napsterze słyszał już chyba każdy. W ciągu ostatnich kilkunastu miesięcy stał się on synonimem naruszeń prawa autorskiego na masową skalę. Napster umożliwiał pobieranie plików muzycznych w formacie MP3 bezpośrednio z twardych dysków innych użytkowników systemu. Atrakcyjność aplikacji wynikała przede wszystkim z możliwości nieodpłatnego pobierania i rozpowszechniania utworów muzycznych.

MP3 pod ostrzałem

Proces sądowy wytoczony firmie Napster przez RIAA (Związek Amerykańskich Producentów Płytowych) miał doprowadzić do zaprzestania działalności w Sieci i usunięcia aplikacji umożliwiającej naruszanie praw autorskich na masową skalę. Takie właśnie zarzuty przedstawiono Napsterowi. Najważniejszym argumentem obrony był tzw. dozwolony użytek. Napster podczas procesu twierdził, że użytkownicy systemu korzystają z formy dozwolonego użytku (fair use) – samplingu. Ale czy pobieranie utworu z Sieci może zostać uznane za sampling, czyli kopiowanie piosenki w celu zdecydowania się na kupno całej płyty CD? Tego rodzaju stwierdzenie jest dość dyskusyjne. Nie ma natomiast wątpliwości, że sampling jest naruszeniem prawa autora do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności.

Nietrudno stwierdzić, że Internet ma duży wpływ na ewolucję pojęcia „dozwolony użytek". W razie konfliktu pomiędzy uprawnieniami autora

NAPA DAV316

Przykładem urządzeń odtwarzających cyfrowe nagrania muzyczne są produkty firmy NAPA. Pierwszym z nich jest DAV316, który z wyglądu przypomina poczciwe, używane do tej pory odtwarzacze płyt kompaktowych, tzw. „discmany". DAV316 potrafi odtwarzać płyty CD oraz muzykę zapisaną w formacie MP3. Dla większości odtwarzacz ten jest niezwykle poręcznym urządzeniem. Wiadomo, że na płytę audio CD zmieści się 74 lub 80 minut muzyki (pomijając płyty CD o pojemności powyżej 80 minut, z którymi zdarzają się często problemy). Natomiast dzięki możliwości odtwarzania MP3 na zwykłej płycie CD zmieścisz ponad 8 razy więcej muzyki!!! DAV316 bez problemów radzi sobie z odczytywaniem płyt CD, nawet tych 80-minutowych czy multisesyjnych, oraz płyt CD-RW. Warto dodać, iż po umieszczeniu jakiegokolwiek katalogu, player oznaczy go jako kolejny album i wszystkie pliki wewnątrz odczyta bez najmniejszego kłopotu.

■ W opakowaniu odtwarzacza DAV316 znajdziesz słuchawki, pilota, pasek na ramię, dwa akumulatorki Ni-MH oraz ładowarkę/zasilacz. Słuchawki i pilot posiadają pozłacane końcówki, dzięki czemu następuje lepsze przewodzenie prądu. Wpływa to z kolei na lepszą jakość odtwarzanej muzyki. Osoby zajmujące się zawodowo dźwiękiem oraz te, które cenią sobie muzykę bardzo dobrej jakości, z pewnością docenią ów dodatek. Słuchawki zostały bardzo dobrze wyprofilowane, dzięki czemu idealnie dopasowują się do uszu. Warto wspomnieć o pilocie, dzięki któremu zrobisz wszystko, co tylko umożliwia player. Producent zadbał nawet o to, aby opcja HOLD znajdowała się na pilocie!

■ Pasek na ramię pomoże ci zamocować odtwarzacz na kierownicy roweru, pod kurtką, oraz w wielu innych miejscach. Jeżeli masz możliwość podpięcia zasilacza, to odtwarzacz może korzystać z gniazdka, a w tym czasie player automatycznie ładuje baterie! Odtwarzacz może nie jest najmniejszy, ale pamiętaj, że ma on odczytywać płyty CD.

■ DAV316 daje ci możliwość wyboru pięciu ustawień equalizera dźwięku (NORMAL, CLASSIC, POP, JAZZ, ROCK). Dostępnych jest też kilka sposobów odtwarzania muzyki. Możesz albo słuchać jednego utworu w kółko, albo losowo wybrać utwór. W DAV316 znajdziesz też opcję umożliwiającą przesłuchanie pierwszych 10 sekund każdej piosenki. Jeżeli odtwarzasz płytę audio a nie potrzebujesz funkcji ESP, możesz ją wyłączyć, co zaowocuje wydłużeniem czasu słuchania z ok. 7/8 do 9/10 godzin. Jednak w przypadku słuchania muzyki z MP3 nie ma możliwości wyłączenia ESP. Na wyświetlaczu umiejscowionym na playerze ciągle widoczne są: stan baterii, tytuł utworu, czas odtwarzania danego utworu, tryb equalizera dźwięku oraz to, czy aktualnie odtwarzany utwór zapisany jest w formacie MP3, czy też jest to ścieżka audio.



Zdjęcia: NAPA, Creative, yoPP



Coraz więcej urządzeń posiada nie tylko popularne, choć wolne, złacze USB, ale i szybsze SB1394. Oczywiście, aby móc skorzystać z szybkiego przesyłania plików, trzeba mieć odpowiednią kartę 1394 w komputerze

a interesami osoby korzystającej z utworu, w ramach dozwolonego użytku priorytetowo powinien zostać potraktowany twórca. A co z argumentem, że użytkownicy aplikacji takich jak Napster pozostają w związku towarzyskim, uzasadniającym zastosowaniem przepisów o dozwolonym użytku na gruncie prawa polskiego? W Polsce bez zezwolenia twórcy wolno nieodpłatnie korzystać z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego. Zakres własnego użytku osobistego obejmuje krąg osób pozostających w związku osobistym, w szczególności pokrewieństwa, powinowactwa lub stosunku towarzyskiego.

Problem bez rozwiązania?

W sytuacji, gdy prawo nie jest w stanie skutecznie zatrzymać rozpowszechniania muzyki w Internecie, istnieją co najmniej dwie drogi rozwiązania problemu MP3 – zmiana metod dystrybucji muzyki lub zabezpieczenia techniczne. Pierwsza możliwość sprowadza się do wytworzenia sytuacji, w której nie będzie opłacało się nielegalnie kopiować muzyki, ponieważ tańszy będzie zakup z legalnych źródeł. Jednak jeśli utwory będą rozpowszechniane w formie niezabezpieczonych plików MP3, z pewnością prędzej czy później zostaną udostępnione internautom za darmo. I właśnie w związku z tym pojawiają się inicjatywy mające na celu stworzenia nowego, w pełni bezpiecznego formatu służącego do przechowywania muzyki w formie zapisu cyfrowego. Pytanie tylko, czy to na pewno będzie opłacalne?

Rozwiązania techniczne ewoluują obecnie w kilku kierunkach. Niektóre znalazły już szerokie zastosowanie, inne, przykładowo monitorowanie Sieci czy oznaczanie plików w formie dodatkowych bitów, dopiero zaczynają się przebijać. Oznaczenie każdej kopii utworu rozpowszechnianego w Ssieci „elektronicznym numerem seryjnym" będzie wiązało się z ułatwieniami dowodowymi w przypadku naruszenia praw autorskich. Jeśli piracka kopia pliku będzie dostępna w Internecie, z łatwością będzie można bowiem znaleźć jej źródło.

Marcin Fischer

NAPA PA11

Drugi odtwarzacz MP3 firmy NAPA to urządzenie oznaczone symbolem PA11. Pierwszym jego wyróżnikiem jest rozmiar. NAPA PA11 posiada własny twardy dysk oraz wbudowaną kartę pamięci o pojemności 64 MB. Dodatkowo istnieje możliwość dołożenia karty SmartMedia, dzięki czemu powiększysz pojemność nawet o 256 MB!! Muzykę przegrywasz przez złącze USB. PA11 posiada wbudowany mikrofon, dzięki czemu może też pełnić funkcję podręcznego dyktafonu.

■ Player zasilany jest przez jedną baterię (popularny paluszek) i nie ma przewidzianego innego źródła zasilania. Dzięki takiemu rozwiązaniu jest bardzo lekki – waży ok. 50 gramów. Do tego dochodzą jeszcze bardzo małe rozmiary 7x74x22mm (dł. x wys. x szer.). Dzięki takim atrybutom odtwarzacz nie sprawia żadnych problemów w transporcie! Urządzenie umieszczone w kieszeni w niczym ci nie przeszkadza. NAPA PA11 posiada parametry techniczne bardzo zbliżone do modelu poprzedniego. Equalizer dźwięku ma również pięć trybów (No EQ, Jazz, Pop, Classic, Rock). Wśród opcji odtwarzania dostępne są: Repeat One, Repeat None, Repeat All. W podmenu About znajdziesz informacje o pamięci wewnętrznej, pamięci zewnętrznej (jeżeli włożysz kartę SmartMedia) oraz aktualną wersję FirmWare. Dodatkowo NAPA na dołączonej płytce dodaje oprogramowanie, które sprawdzi aktualną wersję firmwaru dostępną na stronie producenta i, w przypadku pojawienia się nowszej, ściągnie i uaktualni oprogramowanie playera.

■ Kolejną dostępną opcją jest tzw. Power Saving. Pozwala on ustawić czas, po którym player ma się samoczynnie wyłączyć, kiedy nie odtwarzasz muzyki. Dostępne są tryby: jedna, dwie, pięć i dziesięć minut. Z poziomu menu masz też możliwość wykasowania muzyki lub zarejestrowanego dźwięku przez mikrofon. Player ten odczytuje tagi ID3 z plików MP3. Na wyświetlaczu, prócz wspomnianego tytułu, znajdziesz: aktualny stan baterii, tryb EQ, długość danego utworu, czas, jaki minął od początku, oraz tryb odtwarzania. Muzyka jest czysta, a poziom szumów na tyle niski (poniżej 88 dB), że właściwie ich nie słyszysz. Do playera NAPA dodaje słuchawki oraz kabel do komunikacji z komputerem przez złącze USB v1.1 (PC/MAC). Na dołączonej płytce znajdziesz też niezbędne sterowniki oraz oprogramowanie do aktualizacji FirmWare i przekształcania kart SmartMedia na format playera. Player ma też miejsce, gdzie możesz zamocować sznurek.

Odtwarzacze NAPA do testów dostarczyła firma:
A-Max Technology GmbH
Helmholtzstrasse 2-9
10587 Berlin
Niemcy
http://www.amaxde.com





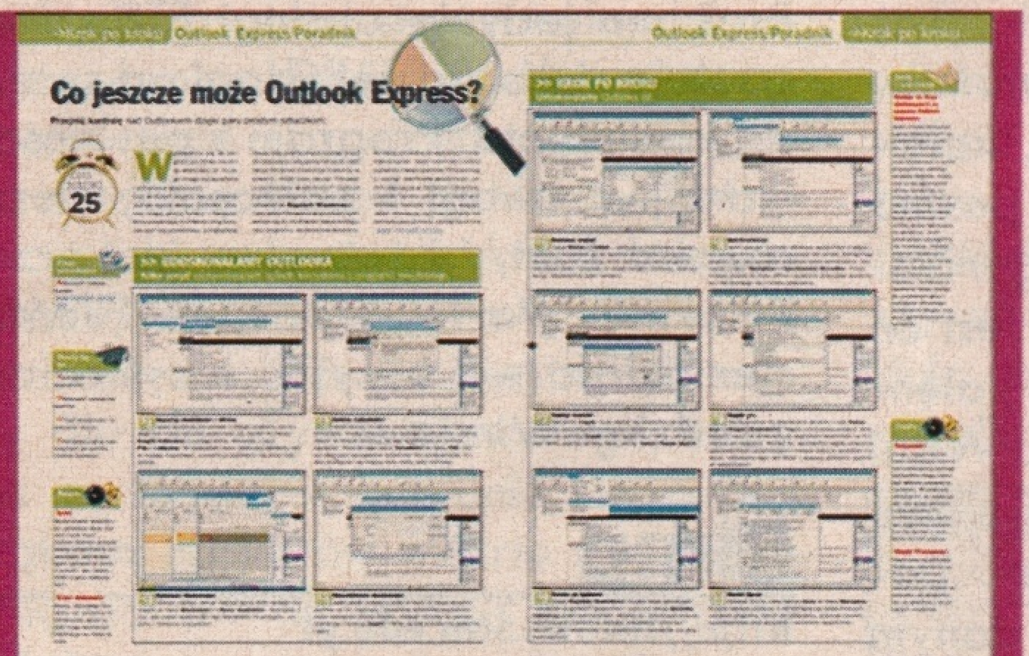
Złącze USB
Za komunikację z komputerem odpowiada złącze USB. Jest ono na tyle rozpowszechnione, że żaden posiadacz PC nie powinien mieć kłopotów z wymianą plików

PC Format
UCZYMY OD PODSTAW

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU



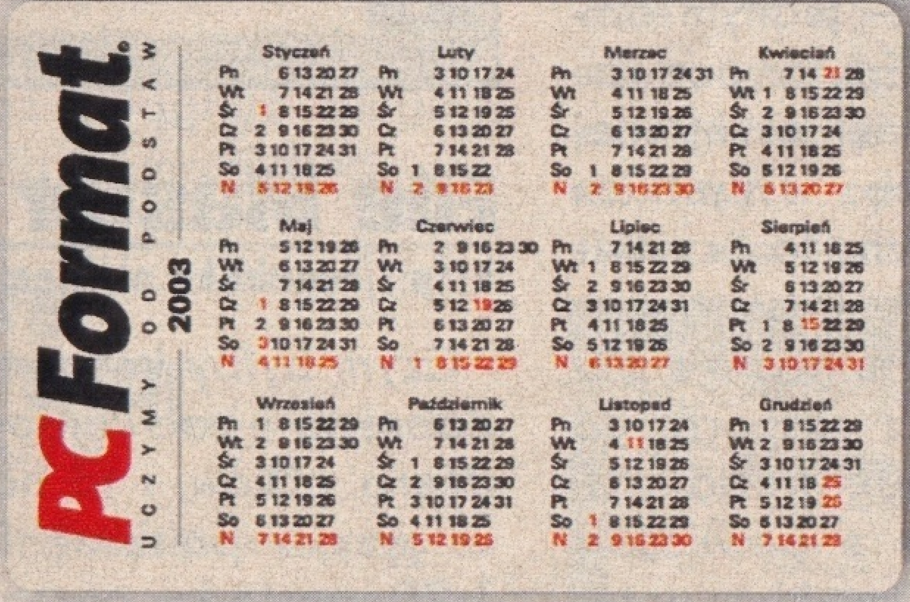
SUPERTEST
10 polskich aplikacji multimedialnych, 17 płyt głównych



60 STRON PORADNIKÓW
140 Porad na Nowy Rok
Tajemnice Windows XP
Sekrety Outlook Expressa
Maksymalny Office XP
Logo firmowe w Wordzie
Bazy danych w Excelu









MEGAPAKIET 2003

KSIĄŻKA
Techniki fotograficzne, praktyczne porady, kursy, 116 stron

KALENDARZ NA 2003 ROK
Zorganizuj swój czas

PONAD 8000 GRAFIK
Kliparty, zdjęcia, animacje na płycie CD

Numer styczniowy już w sprzedaży!

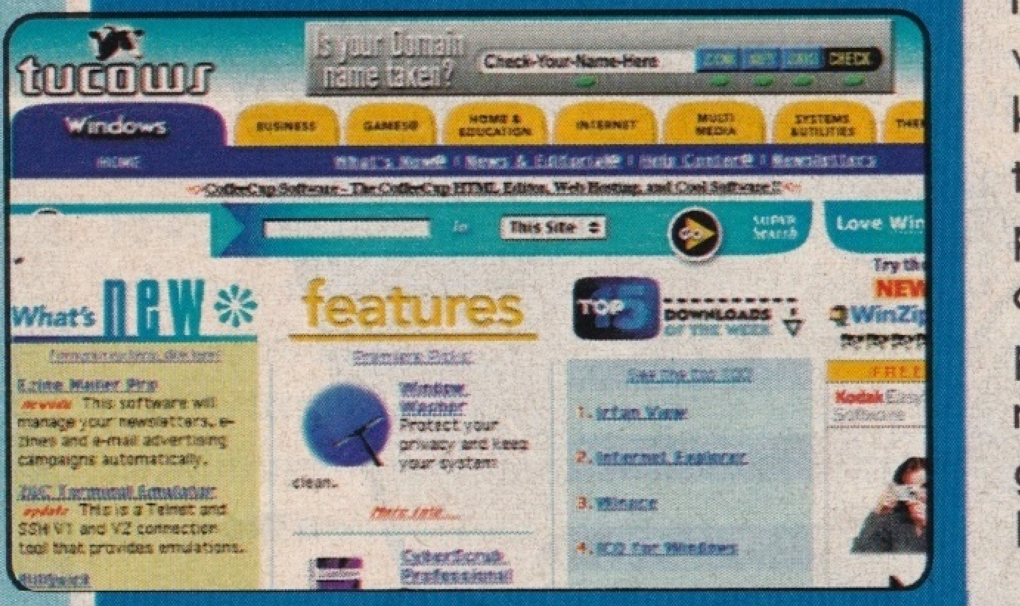
Nie chcesz? To nie płać...



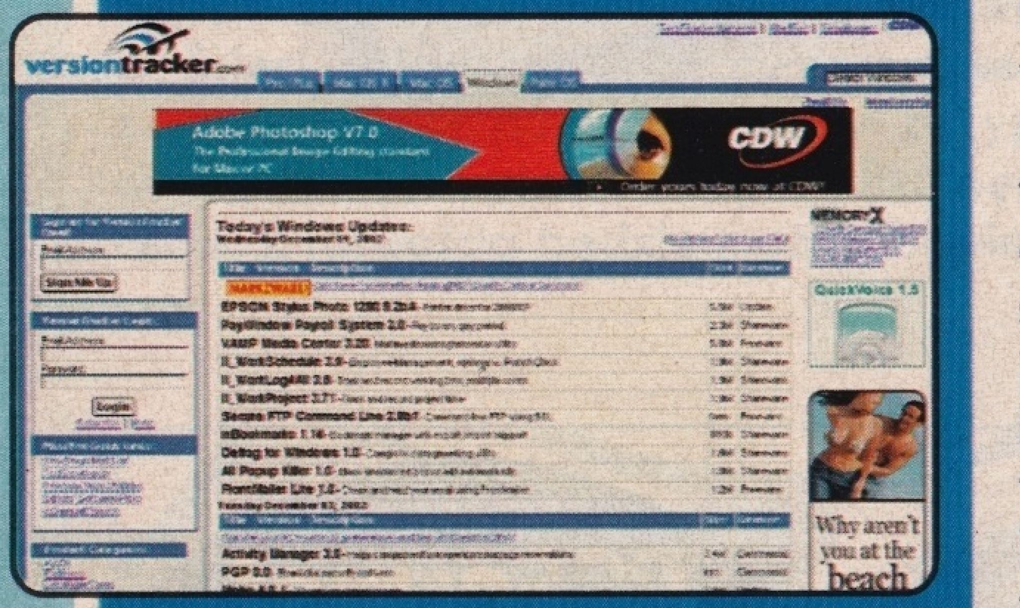
Komputer bez programów może służyć jedynie do ozdoby pokoju czy biura. Edytory tekstu, programy graficzne, przeglądarki i inne akcesoria są i niezbędne, i kosztowne. Na szczęście istnieją grupy zapaleńców tworzących całkiem dobre i do tego darmowe oprogramowanie

Skąd je wziąć?

Największym magazynem darmowych programów jest oczywiście Internet. Wielu twórców oprogramowania ma swoje witryny w sieci i tam umieszcza najnowsze wersje aplikacji, dodatki do nich czy np. instrukcje obsługi. Poza tym istnieje wiele portali, specjalizujących się w dostarczaniu oprogramowania typu freeware i shareware.



Chyba najbardziej znaną witryną z darmowymi (i nie tylko) programami jest popularny TUCOWS. Portal ten doczekał się kilkudziesięciu kopii, umieszczonych w różnych krajach na wielu serwerach. Zawartość wszystkich „tukowsów" jest podobna, choć mogą się one różnić częstotliwością aktualizacji – oznacza to, że nie wszędzie możesz znaleźć równie świeże wersje programów. Serwis TUCOWS znajdziesz pod polskim adresem http://tucows.icm.edu.pl.

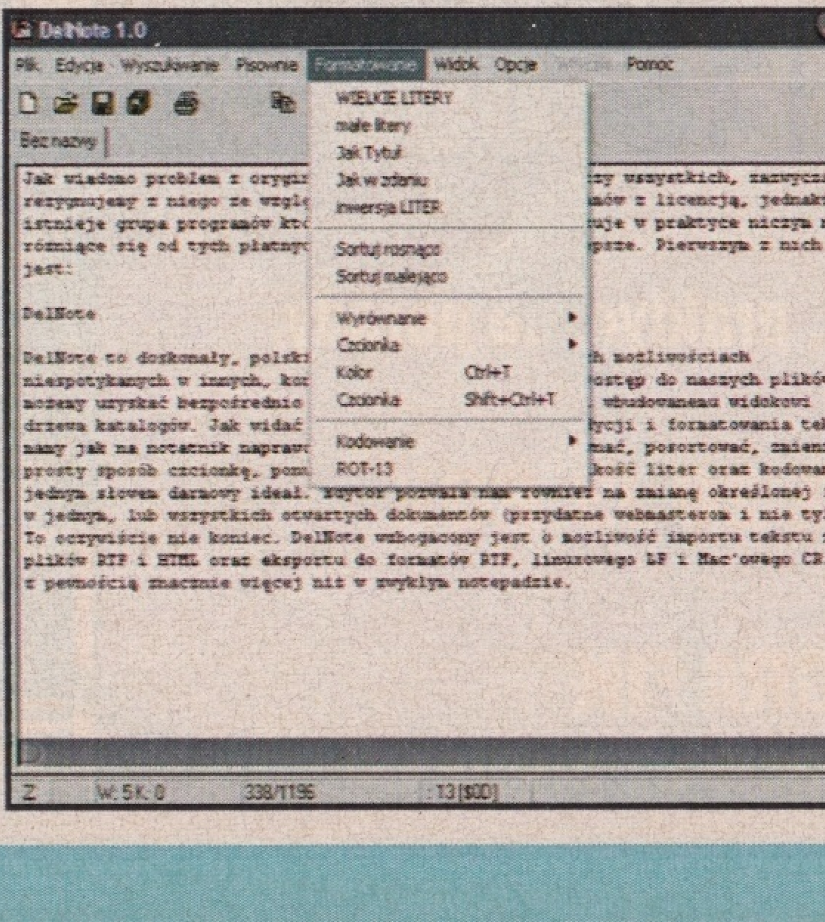


Kolejnym wartym odwiedzenia miejscem w sieci jest http://www.versiontracker.com. Serwis ten oferuje bogaty zbiór oprogramowania freeware i shareware, znajdziesz tu także uaktualnienia normalnych, płatnych programów. Ciekawostką jest fakt, że VERSIONTRACKER oferuje oprogramowanie dla Windows, Macintosha oraz komputerków pracujących pod kontrolą systemu PalmOS.

Jak wiadomo, problem z oryginalnym oprogramowaniem dotyczy wszystkich posiadaczy komputerów. Zazwyczaj rezygnujemy z jego zakupu ze względu na wysokie koszty. Jednak na rynku krąży grupa programów, które nie tylko są darmowe, ale czasami przewyższają nawet swoje płatne odpowiedniki. Dokonajmy krótkiego przeglądu takiego oprogramowania, które każdy z nas zupełnie legalnie może pobrać i użytkować. Pierwszym z nich jest:

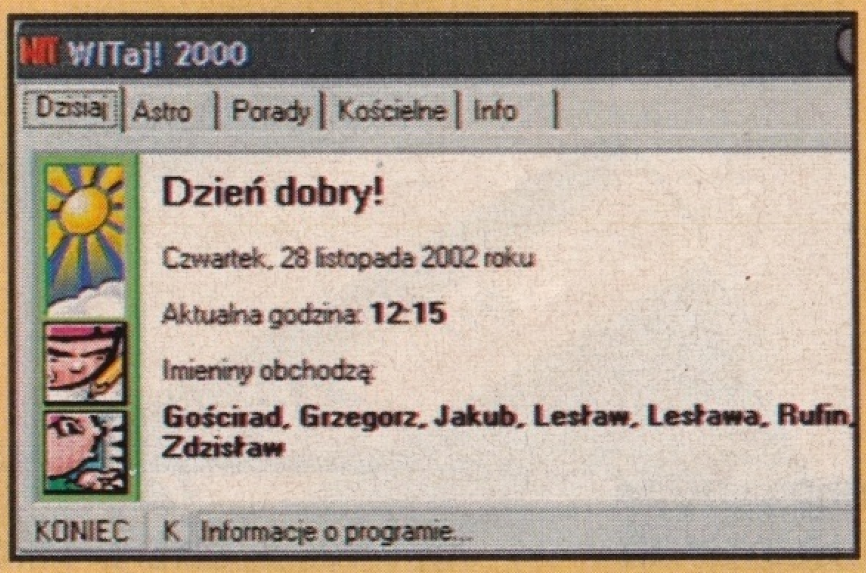
DelNote
http://www.freeware.civ.pl/txt_1.shtml

DelNote to doskonały, polski notatnik o możliwościach niespotykanych w innych, konkurencyjnych programach. Dostęp do plików możesz uzyskać bezpośrednio z poziomu aplikacji, dzięki wbudowanemu widokowi drzewa katalogów. Wbrew pozorom, w DelNote masz naprawdę sporo – jak na notatnik – możliwości edycji i formatowania tekstu. Możesz go wyrównać, posortować, zmienić w prosty sposób czcionkę, ponumerować linie, zmienić wielkość liter oraz kodowanie – jednym słowem darmowy ideał. Edytor pozwala również na zmianę określonej frazy w jednym lub wszystkich otwartych dokumentach. To oczywiście nie koniec. DelNote wzbogacony jest o możliwość importu tekstu z plików RTF i HTML oraz eksportu do formatów RTF, linuxowego LF i Mac'owego CR. To z pewnością znacznie więcej niż w zwykłym notepadzie.



Witaj 2000
http://republika.pl/sir_mediv/download.html

Ponieważ nie na samym notatniku opiera się przyjemna praca, kolejnym programem, który na pewno pomoże ci w codziennym organizowaniu dnia, jest Witaj 2000. Jest on odpowiednikiem tradycyjnych kalendarzy wiszących na ścianach. Witaj 2000 nie tylko poinformuje cię o tym, który masz dziś dzień. Dowiesz się z niego także, kto w danym dniu obchodzi imieniny, przypomni ci o urodzinach czy ważnej rocznicy, poda wszelkie możliwe dane astronomiczne, poradę na dany dzień, a nawet twój biorytm. Jak widać, jest to program niezbędny, który powinien znaleźć się na twardym dysku twojego komputera.



File Master
http://republika.pl/filemaster/

Czym byłby komputer bez bardzo dobrego i zaawansowanego menadżera plików, i to najlepiej jeszcze w języku polskim? FileMaster ver. 1.70 posiada ogromne możliwości konfiguracyjne, wsparcie dla UNICODE, wbudowaną obsługę archiwów. Wygląd, interfejs, skróty klawiszowe, menu, zakładki – to wszystko może być tworzone i edytowane przez użytkownika, przez co aplikacja staje się przyjazna i niezwykle wygodna w użyciu. Oczywiście za pomocą FileMastera zrobisz ze swoimi plikami i katalogami praktycznie wszystko – jeśli korzystałeś kiedyś z Windows Commandera, to powiem, że FileMaster praktycznie nie różni się możliwościami od tego kultowego narzędzia. Brak mu jedynie obsługi FTP, przez co staje się bardziej ubogi od swojego konkurenta. Program z pewnością wart jest uwagi i polecenia; cieszy również fakt, że tworzony jest przez Polaków. Warto dodać, że FileMaster działa we wszystkich systemach z rodziny Windows.

Gimp
http://tucows.icm.edu.pl

Skoro masz już możliwość tworzenia plików tekstowych w programie DelNote, program Witaj 2000 pomoże ci w zorganizowaniu dnia, a za pomocą FileMastera będziesz mógł zarządzać bazą plików, na twoim dysku brakuje jeszcze programu, z pomocą którego mógłbyś narysować sobie tapetę i nie tylko. Jest nim Gimp. Doskonały, wieloplatformowy edytor, który swoimi możliwościami może konkurować z płatnymi pakietami. Ogromna ilość funkcji, filtrów, wtyczek i skryptów czyni Gimp'a w pełni profesjonalnym narzędziem do edycji i tworzenia grafik oraz obróbki zdjęć. Chociaż jest to program do obsługi grafiki rastrowej, równie znakomicie radzi sobie przy tworzeniu obrazków dla stron WWW. Wyglądem Gimp przypomina



Photoshopa, nic więc dziwnego, że potrafi obrabiać pliki w formacie PSD i umie korzystać z plików Filter Factory (AFS). Zawiera także kilka menu operacyjnych, bardzo dużą ilość narzędzi edycyjnych. Praca na warstwach pozwala na nakładanie na siebie różnych efektów, a praca w wielu oknach na wycinanie grafiki i wklejanie jej w inne miejsca.

Kerio Personal Firewall

http://www.freeware.civ.pl/inet_5.shtml

Za dobrodziejstwa gwałtownego rozwoju i stałego dostępu do Internetu użytkownicy płacą rosnącym ryzykiem ataku intruzów z zewnątrz. Aby ograniczyć dostęp niepożądanych osób do zasobów sieci lokalnych, zaczęto w roku 1985 sprzedawać wraz z routerami urządzenia działające na zasadzie filtrów pakietów. Był to początek technologii, która została później ochrzczona nazwą „firewall". Kerio Personal Firewall jest to darmowy filtr do użytku domowego, który ma za zadanie ochronić cię przed atakami hackerów. Warto dodać, że program potrafi wykryć podejrzane działania systemu i aplikacji, oraz uniemożliwić im połączenie i udostępnienie danych przez internet. Aplikacja chroni też przed działaniem i aktywnością koni trojańskich, ponieważ sprawdza wiarygodność uruchamianych przez ciebie programów. Kerio Personal Firewall pozwala również na tworzenie specjalnych filtrów przez użytkownika.

PINs

http://task.gda.pl/tucows/

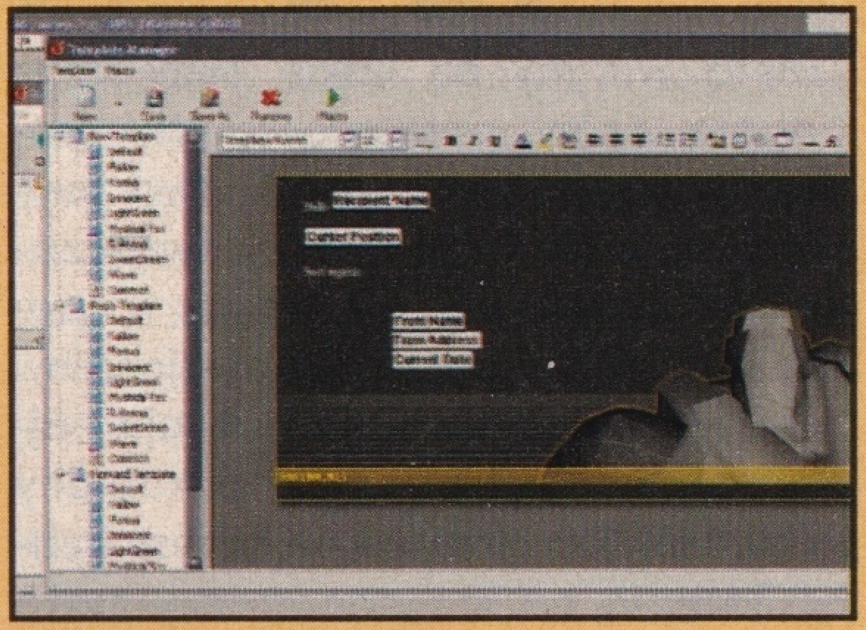
PINs umożliwia bezpieczne przechowywanie poufnych informacji, takich jak: hasła, pin'y, numery kart kredytowych, itp. Program posiada bardzo wygodny, polski interfejs i mnóstwo opcji pozwalających na właściwe dostrojenie go do własnych potrzeb. Wprowadzane dane kodowane są przy pomocy 448 bitowego algorytmu Blowfish, dzięki czemu nie musisz obawiać się dostępu niepowołanych osób. PINs nie korzysta z dodatkowych bibliotek, czy rejestru. Dzięki temu możesz umieścić go np. na dyskietce i stamtąd uruchamiać. Ponadto z aplikacji może korzystać kilku użytkowników tego samego PC–ta, poprzez tworzenie profili.



Fox Mail

http://republika.pl/billydean/poczta.html

Chyba jeden z bardziej rozbudowanych klientów e-mail. Kolorowy, przyjemny i maksymalnie konfigurowalny interfejs programu od początku zachęca do korzystania z tego cacka. W ładnym opakowaniu otrzymujemy bardzo porządne narzędzie do obsługi poczty na dowolnej ilości kont. FoxMail posiada wiele niespotykanych w innych aplikacjach funkcji, jak np. możliwość ekspresowego wysyłania maili z pominięciem serwera SMTP, zdalną obsługę konta, importowanie wiadomości i kontaktów z innych programów. Program pozwala też na filtrowanie poczty, automatyczne umieszczanie maili w danym folderze, usuwanie spamu. FoxMail obsługuje czytanie wiadomości zarówno w formacie tekstowym, jak i HTML. Aplikacja posiada również moduł sprawdzania pisowni (tylko język angielski) oraz konwersji znaków (nie uwzględnia jednak polskiego kodowania). Program jest stabilny i szybki, nie obsługuje jednak polskich liter i to chyba jego największy minus. FoxMail to z pewnością produkt godny polecenia, jako alternatywa dla aplikacji Microsoftu.



Irfan View

http://tucows.icm.edu.pl

Doskonała przeglądarka, której nie trzeba przedstawiać. Obsługuje większość formatów graficznych, posiada opcję zrzucania ekranu oraz podstawowe funkcje obróbki zdjęć. Można również ściągnąć pluginy, które zwiększają jej możliwości.

Windows Configurator

http://freeware.prv.pl/

Windows Configurator jest programem, który pozwala na zmianę wielu ustawień w systemie Windows 9x. Większości z nich nie można wykonać normalnie w żadnym oknie właściwości czy systemowym programie, ale trzeba ręcznie pogrzebać w rejestrze. Dzięki Windows Configurator można: zmienić 38 systemowych ikon, zmienić lub usunąć wpisy z 'Dodaj/Usuń programy', wybrać, które elementy są widoczne w menu 'Nowy', ukryć elementy Menu Start, ukryć ikony z Pulpitu albo całkowicie go wyłączyć. Da się również: ukryć dyski, zmienić ustawienia sieci, wyłączyć dostęp do różnych opcji Internet Explorera, wyłączyć edycję rejestru, zmienić dymki dla Mojego Komputera, Dokumentów itp.



Drive Rescue

http://home.arcor.de/christian_grau/rescue

Bardzo przydatny i, aż dziw bierze, że darmowy program do odzyskiwania przypadkowo skasowanych plików, utraconych danych, czy nawet tablic partycji. Interfejs użytkownika przypomina windowsowego Explorera. Warto dodać, że obsługa programu i poruszanie się po katalogach są bardzo proste. Drive Rescue swoimi możliwościami dorównuje niektórym shareware'owym pakietom.

Cinema Player

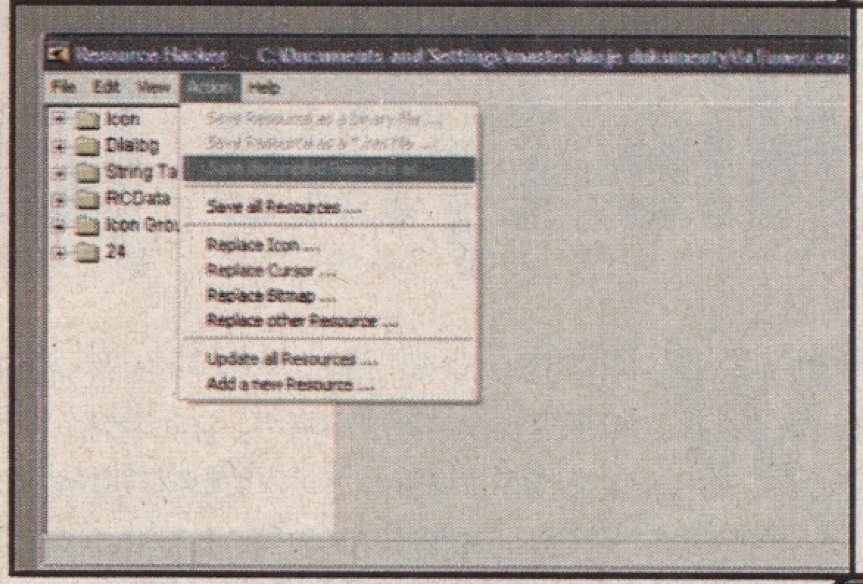
http://www.bloomen.tc.pl/soft.htm

Znakomity player ze wszystkim, czego takiej aplikacji potrzeba. Intuicyjny interfejs, mnóstwo ułatwień, playlista, sterowanie prędkością wyświetlanych napisów to tylko część jego możliwości. Poza tym jest stabilny i bezproblemowy w obsłudze i użytkowaniu.

Resource Haker

www.users.on.net/johnson/resourcehacker/

Program stworzony do przeglądania, edycji, zmiany nazw, wyciągania i dodawania zasobów zawartych w plikach wykonywalnych i bibliotekach. Przydatne narzędzie m.in. do spolszczania interfejsu, wyciągania obrazków, dźwięków, filmów z aplikacji oraz do innych operacji. Program nie tylko dla zaawansowanych!

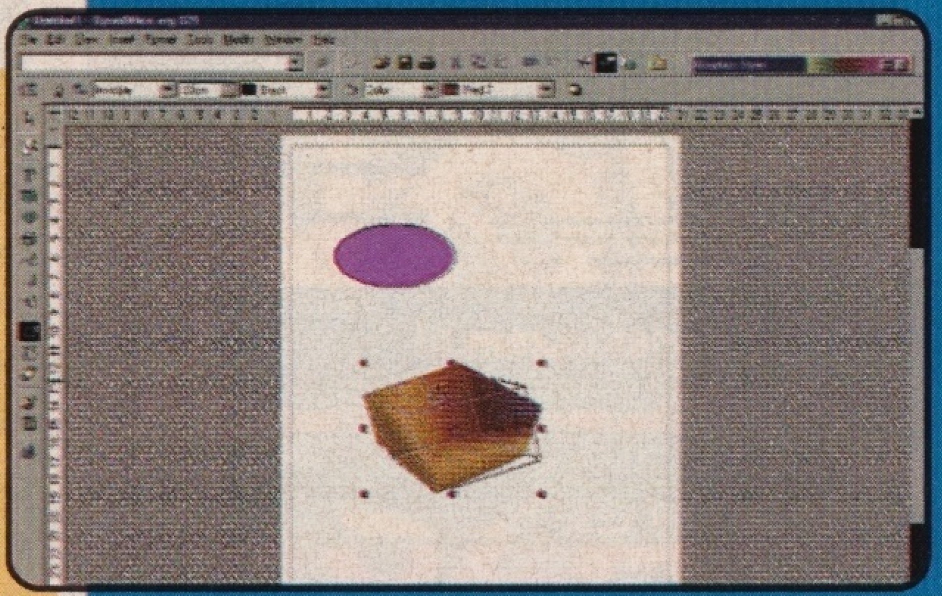


Opisane powyżej programy to oczywiście nie wszystko, co krąży po Sieci. Jeśli dobrze poszukasz, znajdziesz tam praktycznie każdą aplikację, jakiej potrzebujesz. Dla tej swobody i wygody warto wydać nawet kilkadziesiąt złotych miesięcznie na stałe łącze – opłaci się to z pewnością.

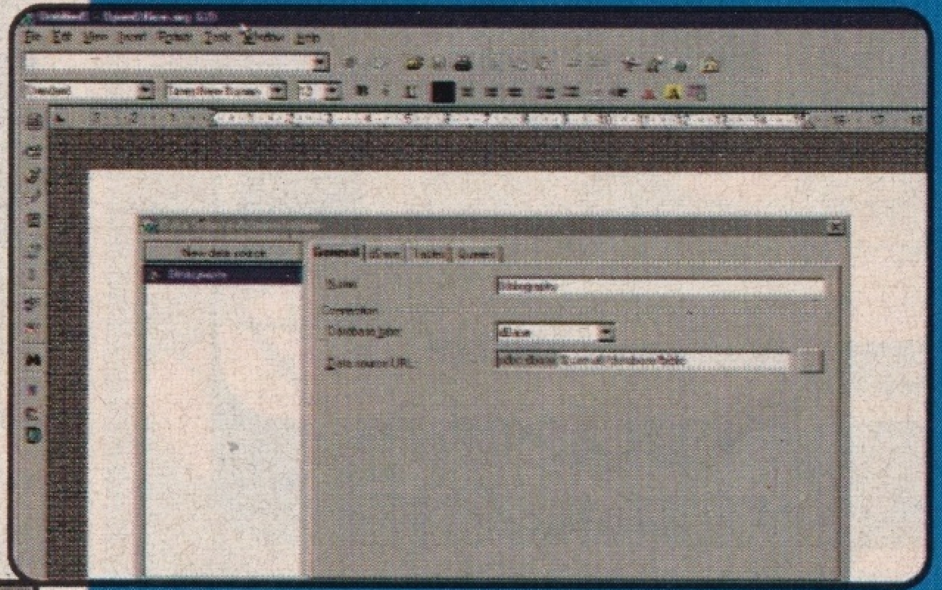
Marcin Fischer

OpenOffice.org

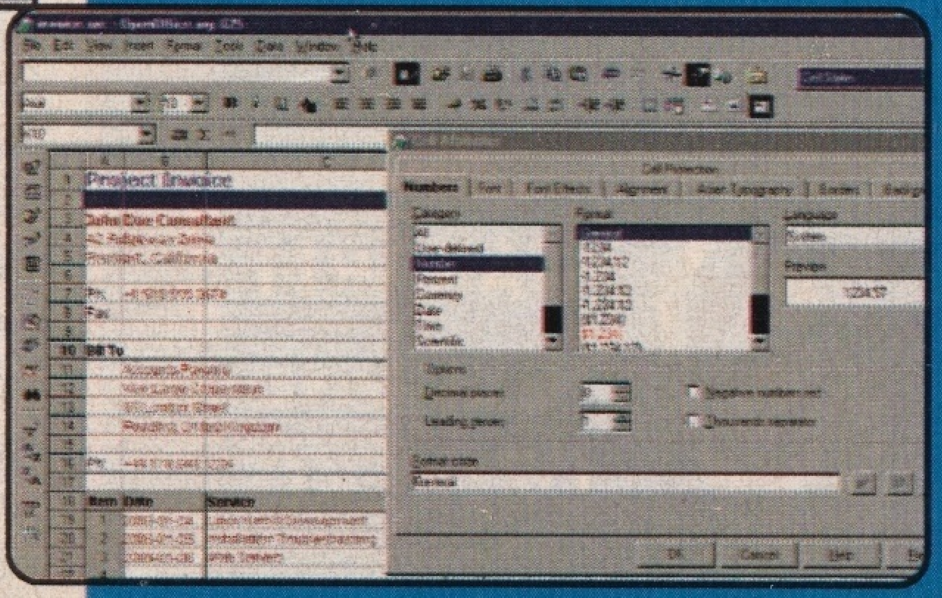
Wśrod programów niezbędnych w domu i pracy obowiązkowo powinien znaleźć się jakiś pakiet biurowy. Niestety, najpopularniejszy z nich, MS Office, jest na tyle drogi, że większość użytkowników może tylko pomarzyć o jego kupnie. Podobnie wygląda sprawa MS Works, ktory jest tańszy, ale i pozbawiony dużej części przydatnych funkcji.



Na szczęście istnieje poważna konkurencja dla programów Microsoftu. Do tego całkowicie za darmo i w pełni po polsku. Jest nią OpenOffice.org – pakiet zaopatrzony w profesjonalne narzędzia, w pełni funkcjonalne i na tyle dobre, by móc używać ich zamiast drogich odpowiedników. OpenOffice.org to aplikacja nie tylko do domowego użytku, ale także ciekawa propozycja dla firm i jednostek naukowych. Znajdziesz tu edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, narzędzie do tworzenia prezentacji, edytor grafiki wektorowej. Obsługa pakietu jest prosta i nie stwarza większych kłopotów. Co ważne, aplikacje są kompatybilne z Office'm Microsoftu: potrafią odczytywać i zapisywać utworzone w nim dokumenty .



Największą wadą OpenOffice jest... rozmiar plików niezbędnych do instalacji – osoby nieposiadające łącza stałego raczej nie powinny próbować pobrać danych z sieci.



TOP 5 WWW

Tym razem odwiedziliśmy strony producentów telefonów komórkowych... Może święty Mikołaj przyniesie ci komórkę pod choinkę?



www.nokia.com.pl



www.siemens.com.pl



www.ericsson.com.pl



www.alcatel.com.pl

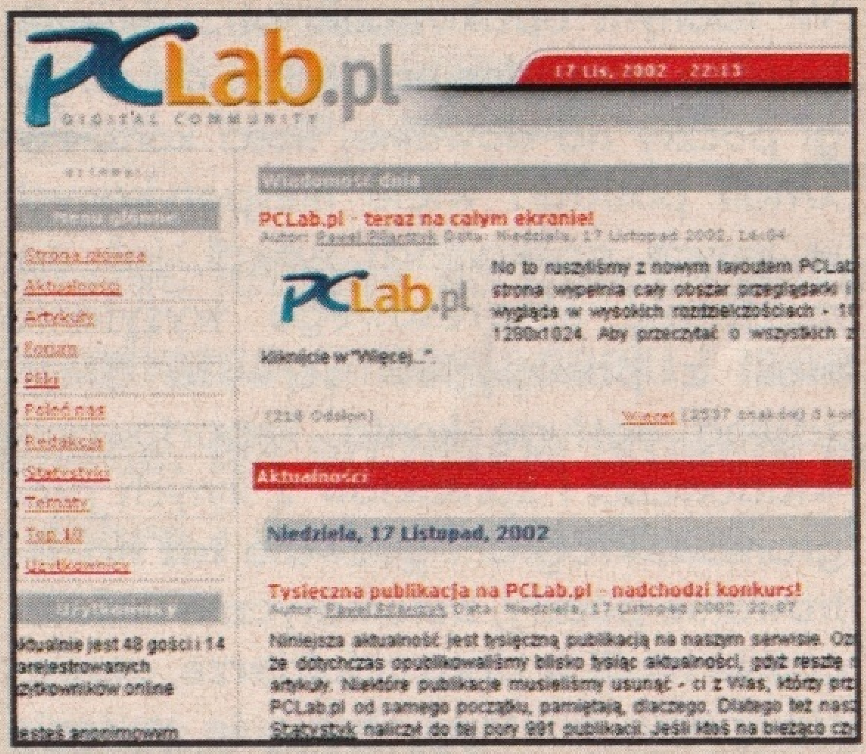


www.motorola.com.pl

www.pclab.pl

Niczym Feniks z popiołów

Strona jeszcze nie wszystkim dobrze znana, ale w rzeczywistości pclab.pl to stary, dobry i sprawdzony pc.com.pl. Niedawno serwis ten przestał istnieć. Dziś cudownie odradza się pod nowym adresem, ponieważ Paweł Pilarczyk i duże grono zwolenników jego strony nie pozwoliło na zniknięcie pc.com.pl z sieci. Postanowili stworzyć nową witrynę – tym razem pod adresem pclab.pl. Pod względem zawartości strona przypomina swój pierwowzór. Odnajdziemy na niej przede wszystkim artykuły dotyczące sprzętu a także mnóstwo aktualności ze świata komputerów. Strona prowadzona jest przez redakcję liczącą 16 osób. Pclab.pl. polecam nie tylko maniakom komputerowym, ale także nowicjuszom w świecie pecetów.



www.4max.com.pl

Liczy się tylko wygląd?

Jeśli obudowa komputera jest dla ciebie tylko szarą skrzynią i niczym więcej, to powinieneś zajrzeć na tę stronę. Pod adresem www.4max. com.pl odnajdziesz sklep internetowy, który pomoże ci zmodyfikować obudowę oraz uzupełnić ją o profesjonalne systemy chłodzenia.



Zaletą witryny są niskie ceny oraz bogate opisy prezentowanych produktów. 4MAXCool został utworzony specjalnie dla ludzi, którzy mają zamiar usprawnić swoje maszyny w sposób ciekawy i zarazem profesjonalny.

W erze gwałtownego rozwoju najnowszych technologii zakupiony sprzęt szybko okazuje się przestarzały. Receptą na ten stan rzeczy może okazać się mały tunning zestawu. W ofercie 4MAX.xom.pl znajdziesz szeroką gamę coolerków renomowanych marek (Thermaltake, GlobalWIN, ZALMAN) oraz wszelkiego rodzaju akcesoria mające na celu zapewnienie bezpieczeństwa „podkręconych" podzespołów. Z myślą o klientach oferowane są również kompletne zestawy dla overlockera, zapewniające bezpieczeństwo w trakcie Hercowej wspinaczki.

www.ebasket.pl

Nie tylko Jordan!

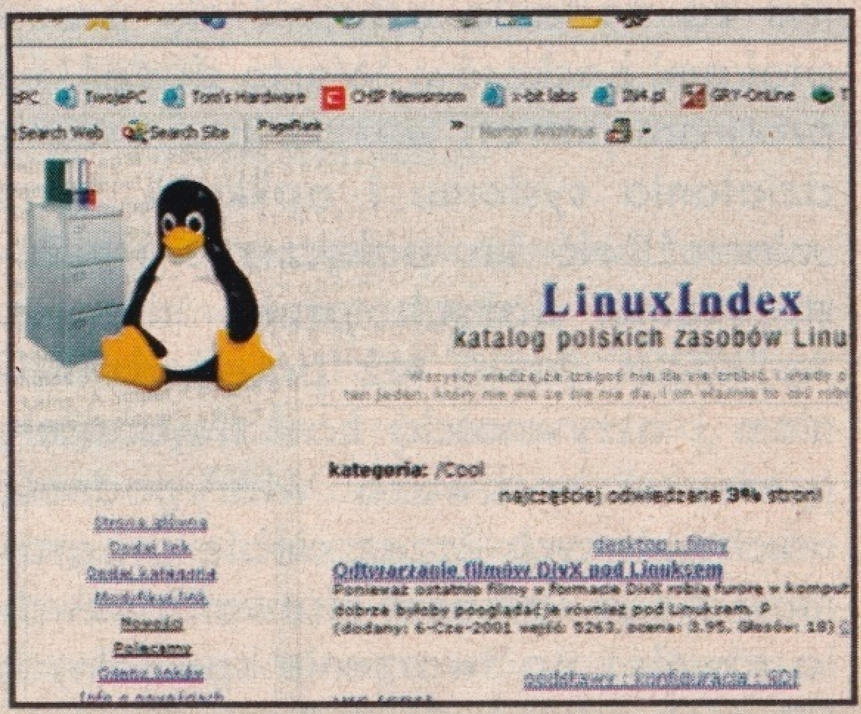
Widząc lukę w Internecie na temat koszykówki, grupa zapaleńców z Wrocławia i Wałbrzycha postanowiła zrobić coś, z czego wszyscy mogliby korzystać i w dużej części współtworzyć. W chwili obecnej w redakcji e–basket.pl jest już kilka osób na stałe z nią związanych, a także spora grupa ludzi, którzy z terenu nadsyłają newsy, artykuły, opisy spotkań, itp. Dzięki nim na stronach e-basket.pl poczytasz o rozgrywkach naszej ekstraklasy kobiet i mężczyzn oraz o wszystkich rozgrywkach pucharowych. Jest także wiele informacji z niższych lig oraz spotkań juniorskich, o których bardzo ciężko znaleźć wiadomości na jakichś innych stronach www. Ogromnym zainteresowaniem cieszy się lista.e–basket.pl – znana bardziej jako „lista Busika", która dołączyła do serwisu parę miesięcy temu. Na stronie zostało się rownież niedawno uruchomione forum dyskusyjne, na którym możesz polemizować z innymi na wszelkie tematy związane z koszykówką. Bardzo ważnym elementem całości jest dział NBA, który cieszy się ogromną popularnością wśród internautów.

www.linuxindex.pl

O Linuxie

Linux to system, który zdobywa coraz większe rzesze sympatyków. Aby ułatwić internautom poszukiwanie stron związanych z tym systemem, w sieci powstał specjalny katalog polskich zasobów linuksowych. Jest to zbiór starannie opisanych odnośników do stron WWW, na których można znaleźć informacje przydatne w czasie pracy z „pingwinem".

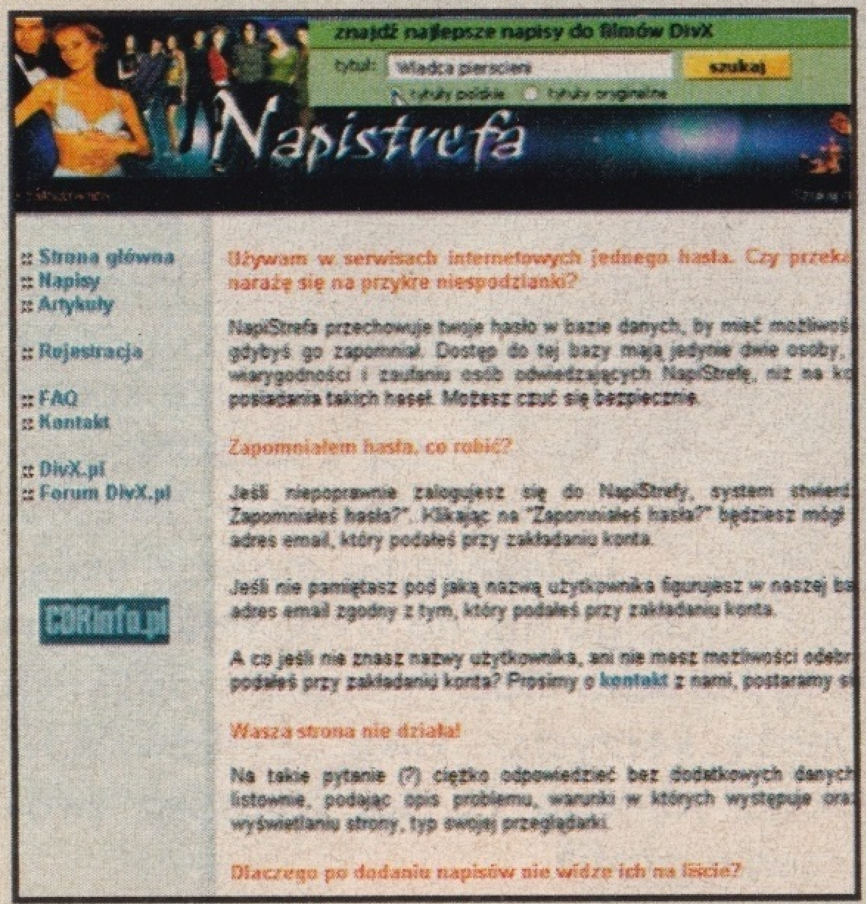
Strona charakteryzuje się podziałem odnośników, które zostały ujęte w pięciu kategorich: LUG-i (czyli strony Grup Użytkowników Linuksa), desktop (odnośniki do stron zawierających informacje o konfiguracji programów wykorzystywanych na komputerach biurkowych), firmy (witryny firm związane z Linuksem), podstawy (podstawowe informacje o systemie Linux) oraz serwer (strony poświęcone konfiguracji programów pracujących jako serwery usług). Polecamy!



www.napistrefa.px.pl

Napisy

Filmy w formacie DivX zdobywają coraz większą popularność. Często jednak zdarza się, że posiadany przez nas film jest niestety zapisany w wersji angielskojęzycznej i na dodatek nie ma polskiego tłumaczenia. Gdy znalazłeś się w takiej sytuacji na stronie www.napistrefa.px.pl znajdziesz bardzo obszerną bazę napisów, liczącą 1558 tytułów.



Tekst: Marcin Fischer

www.humor.pl

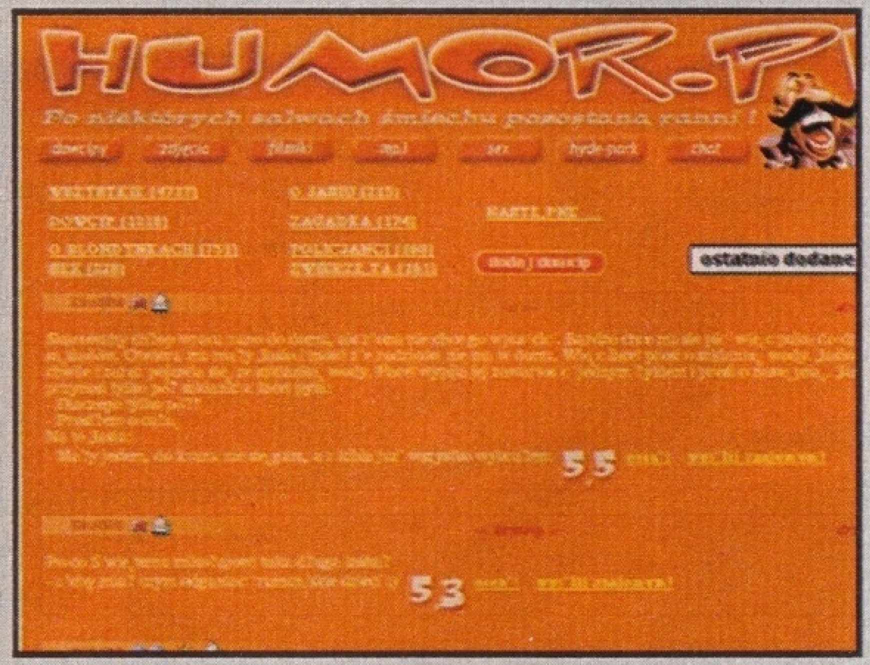
Ale ubaw!

Jak sama nazwa wskazuje, jest to witryna, na której znajdziesz masę humoru. Są tam również zdjęcia, krótkie filmy oraz hyde-park i chat. Warto dodać, że wszystkie dowcipy zostały podzielone na kilka odrębnych kategorii. Na stronie jest też możliwość dodania swojego kawału.

W chwili obecnej na www. humor.pl jest ponad 4.600 śmiesznych kawałów. Np.: Rozmawia dwóch dresów:

Ty, co to za gostkowie: Bach, Mozart, Bethoveen?

To równi kolesie. Piszą melodyjki do komóry...



www.szkola.net

Ucz się, ucz

Witryna przeznaczona dla uczniów wszystkich rodzajów szkół oraz dla nauczycieli. Portal szkoła.net pozwala na pełną współpracę między uczniem, nauczycielem i rodzicem. Co więcej, szkoła.net to centrum, w którym w najnowocześniejszy sposób łączymy naukę z rozrywką. W bezpłatnym pakiecie usług, z którego może skorzystać każda szkoła, zapewniona jest rejestracja własnej poddomeny, wirtualny serwer WWW oraz nieograniczona ilość kont pocztowych. Każdy uczeń i nauczyciel otrzymuje od portalu 30 MB na stronę www oraz konto e-mail w dwóch poddomenach Ty@szkola.net i Ty@netbox.pl.

Portal szkoła.net istnieje w sieci już od maja 2000 i obecnie ma dość duże grono zwolenników. Warto wspomnieć, że pozwala publikować swoje wypracowania oraz inne prace.



Wywiad z Grzegorzem Brajewskim / eActive

Koniec dobrych czasów?

M.F.: Kilka lat temu mieliśmy do czynienia z boomem na rynku internetowym. Każda szanująca się firma chciała mieć swoją stronę w Internecie. Dzięki temu wzbogacali się providerzy usług internetowych i firmy budujące strony www. Czy eACTIVE nie przegapiła przypadkiem tego momentu?

G.B.: Rzeczywiście, rozpoczęliśmy działalność w okresie, w którym rynek usług internetowych przestał się rozwijać tak dynamicznie, jak kilka lat wcześniej. Stabilizacja na rynku ujawniła przepaść dzielącą największe polskie agencje interaktywne i małe firmy trudniące się wykonywaniem serwisów WWW. Brakowało zwłaszcza firm, ktore potrafiłyby wdrożyć standardy jakościowe i technologiczne, dorównujące pierwszej piątce, po niższych kosztach. Wierzyliśmy, że pomimo tego, iż jesteśmy firmą młodą, dzięki własnym pomysłom możemy dorównać najlepszym. Mieliśmy już wtedy zespół specjalistów i koncepcje budowania właściwych relacji z klientami.

M.F.: Jak wyglądały początki firmy?

G.B.: Zaczynaliśmy w małym biurze, z zespołem kilku młodych osób – entuzjastów. Bardzo trudne było pozyskanie pierwszych klientów. Wiadomo – nieufnie się patrzy na firmy, które dopiero rozpoczynają działalność, nie posiadają żadnego portfolio. Profesjonalizm, jaki prezentowaliśmy od pierwszych kontaktów z klientami, pozwolił nam jednak szybko zdobyć ich zaufanie i przekonać, że jesteśmy wiarygodnym partnerem.

M.F.: W początkach działalności firmy bazował Pan na swoich doświadczeniach, czy też była to ciągła nauka i badanie nowego rynku?

G.B.: Startowaliśmy ze sporym potencjałem wiedzy ale zdawaliśmy sobie sprawę, że branża, w której zdecydowaliśmy się działać, będzie wymagała od nas ciągłej nauki. Przyrost innowacji w tym sektorze jest naprawdę duży, pojawia się wiele nowych technologii. Wymaga to od nas nieustannego podążania za nowinkami. Cały czas bardzo uważnie obserwujemy rynek. I cały czas się uczymy. Przygotowujemy się również do prac nad kilkoma autorskimi rozwiązaniami, wykorzystującymi technologie internetowe. Generalnie wciąż powiększamy nasze umiejętności i stawiamy na innowacje.

M.F.: Czy w historii działalności firmy były trudne momenty? Sytuacja na rynku nie sprzyja rozwojowi, a eACTIVE wciąż się rozrasta...

G.B.: W zasadzie nie było trudnych momentów. Pomimo kryzysu gospodarczego, który dotknął Polskę, cały czas się rozwijamy. Być może przy lepszej koniunkturze ten rozwój byłby bardziej dynamiczny, ale nie mamy powodów do narzekań. Konsekwentna realizacja zamierzonej strategii przynosi efekty i pozwala na rozwój nawet w dobie recesji.

M.F.: Zostawmy trudności, porozmawiajmy o największych sukcesach firmy.

G.B.: Nie dzielimy sukcesów na małe i duże. Każdy pozyskany klient, każdy dobrze zrealizowany projekt daje nam powody do satysfakcji. Sukcesem jest dla nas również każdy nowo pozyskany współpracownik. Zatrudniamy ludzi posiadających ogromną wiedzę, a przede wszystkim pasję w tworzeniu i działaniu. Niewątpliwie największymi naszymi sukcesami są sukcesy naszych klientów – z nich cieszymy się najbardziej.

M.F.: Ma Pan jakieś własne recepty na sukces?

G.B.: U podstaw każdego sukcesu leży dobry pomysł. Pomysł ten powinien jednak zostać odpowiednio wcielony w życie i konsekwentnie realizowany. Niezbędna jest również wiedza z zakresu zarządzania. Bardzo wiele firm zapomina o tym i kiedy zaczyna się dynamicznie rozwijać, właściciele przestają panować nad organizacją. Warto też zainwestować w ludzki kapitał. Zespół sprawnie współpracujących fachowców to gwarancja uniknięcia poważnych błędów i wysoka jakość produktów.

M.F.: W jakim kierunku zmierza teraz branża e–biznesu, technologii internetowych? Co będzie za rok, dwa lata?

G.B.: Nie mogę powiedzieć, w jakim kierunku. Zdradziłbym wówczas naszą wizję tego rynku za dwa lata. Wierzę jednak, że zahamowanie rozwoju rynku, bazującego na technologiach internetowych, jest chwilowe. Główna teza, że Internet jest przyszłością, pozostaje prawdziwa. Dziś przecież niemal każda firma nie wyobraża sobie sprawnego funkcjonowania bez Sieci.

Wywiad z Panem Grzegorzem Brajewskim, przeprowadził Marcin Fischer, redaktor prowadzący działu sprzętowego CLICK!

Cruise samurajem?

No, niezupełnie samurajem. W „The Last Samurai" Tom Cruise wcieli się w postać weterana wojny secesyjnej, który wybiera się do Japonii, by wyszkolić tamtejszych żołnierzy i nauczyć ich nowoczesnej sztuki wojennej. Początkowo główny bohater stara się wykorzenić stare nawyki, jednak dość szybko przekonuje się, że prawdziwi samurajowie nie są źli: kierują się honorem, nie biją bez powodu dzieci, a w przyszłości założą firmy Nintendo i Sony. Cruise twierdzi zaś, że tym filmem chciałby sięgnąć po Oscara.

Zapomniania gwiazda

Kilka słabszych filmów (m.in. „The Majestic") sprawiło, że o Jimmie Carrey'u zapomniał świat. Na szczęście pan Maska nie rezygnuje z prób przypomnienia o sobie szerokiej publiczności. Kilka tygodni temu podpisał kontrakt na realizację uwspółcześnionej wersji włoskiej komedii „Io so che tu sai che io so". Będzie to historia zazdrosnego męża, który podejrzewa żonę o zdradę. Wynajmuje więc detektywa, który chodzi za nią krok w krok...

Gdzie jesteś, Leo?

Jeszcze kilka lat temu zeszyty z Leonardo DiCaprio schodziły z kiosków jak ciepłe bułeczki. Dziś gwiazda Leosia nieco przybladła, zaś liczba jego wiernych fanek spadła na łeb na szyję. Jednak lada dzień popularny aktor przypomni widzom o sobie. W „Gangach Nowego Jorku" Martina Scorsese wcieli się w młodego emigranta, który wypowiada prywatną wojnę potężnemu gangsterowi, niejakiemu Williamowi Cuttingingowi (zwanemu Rzeźnikiem). Film zawiera całą masę widowiskowych scen oraz przypomina atmosferę XIX-wiecznego Nowego Jorku.

Mądre samochody

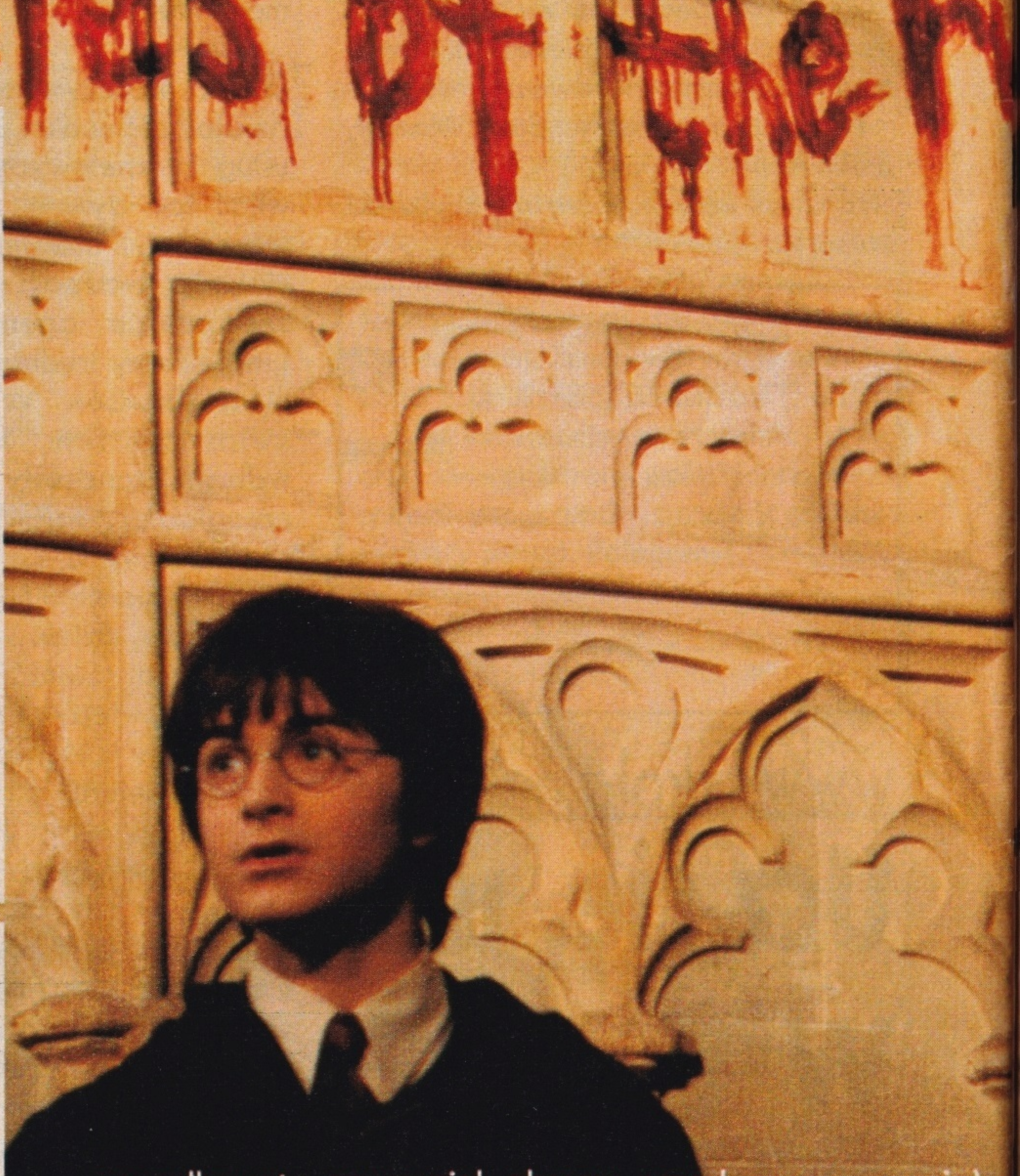
Producenci z Hollywood uwielbiają rywalizować. Kiedyś zrobili dwa filmy o kometach („Dzień zagłady" i „Armageddon"), teraz przerzucili się na supersamochody. Wóz ze „Spy Hunter", adaptacji popularnej w latach 80. gry komputerowej, potrafi zmienić się w śmigłowiec lub motorówkę. Pojazd z „Knight Rider", kinowej wersji serialu z Davidem Hasselhoffem w roli głównej, gada jak najęty. A policjant z „Wheels of Fury" posiada brykę obdarzoną sztuczną inteligencją.

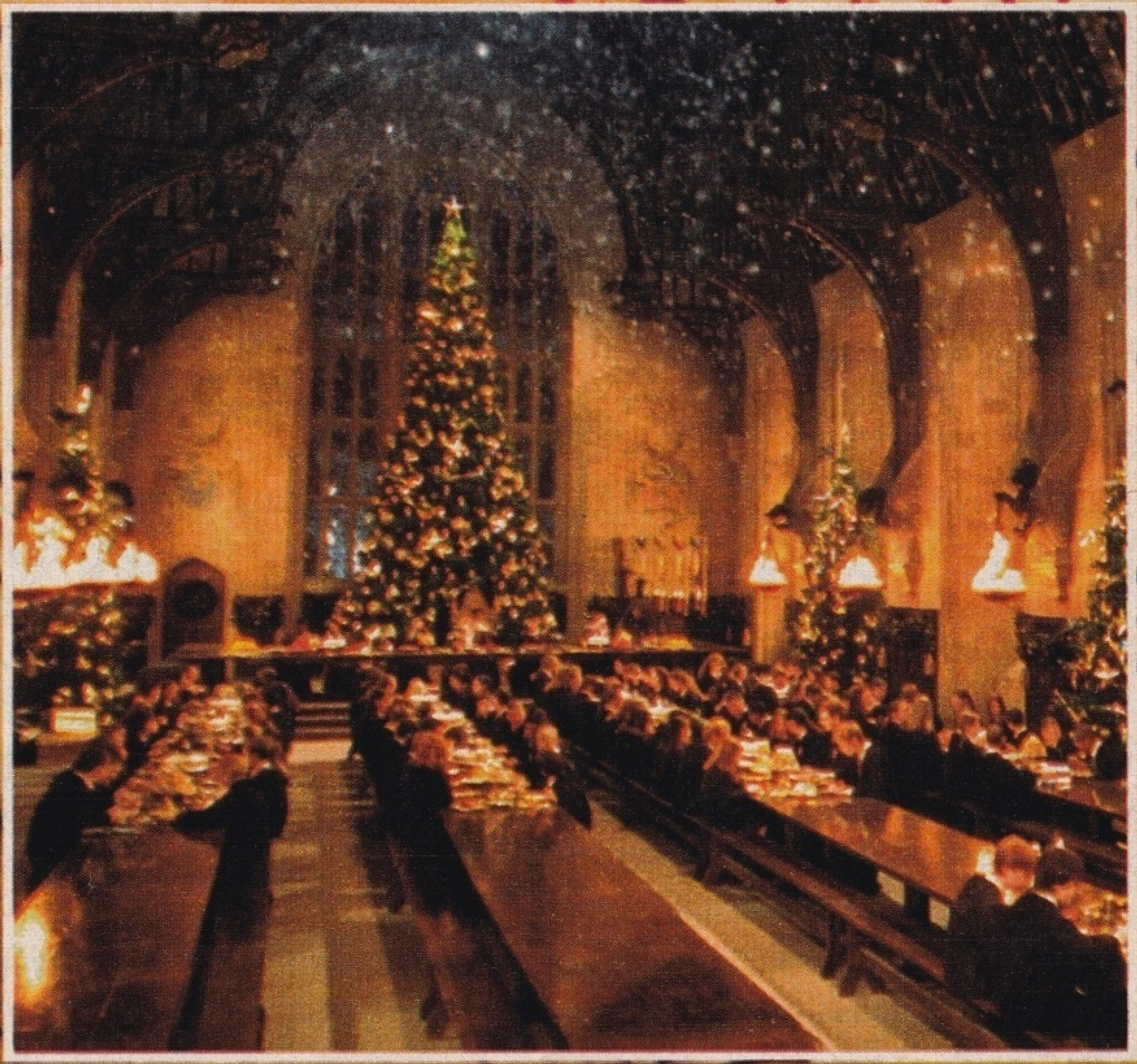
I jeszcze Soul Calibur

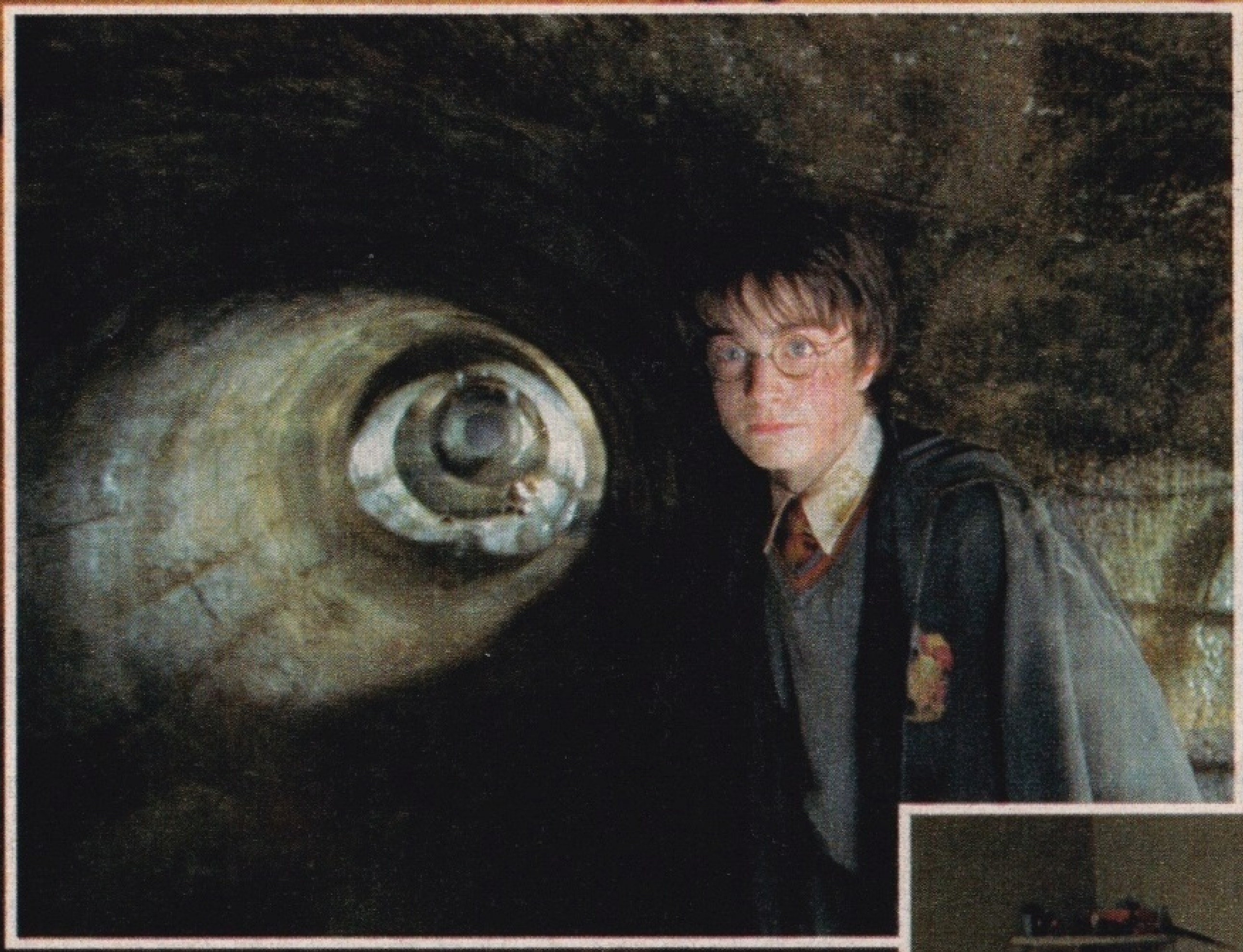
Rośnie liczba gier komputerowych, które mają trafić na ekrany kin. Po zapowiadanych już nieraz „House Of The Dead", „Resident Evil 2", „Aliens vs Predator", „American McGee's Alice" i „Tomb Raider 2" przyszła pora na grę karate... Za „Soul Calibur" chwycił niezbyt znany reżyser Sammo Hung, mający na swoim koncie około 40 obrazów z tego gatunku. Z jednej strony to dobrze, z drugiej... Kto dziś chodzi do kina na bijatyki z Hong-Kongu?

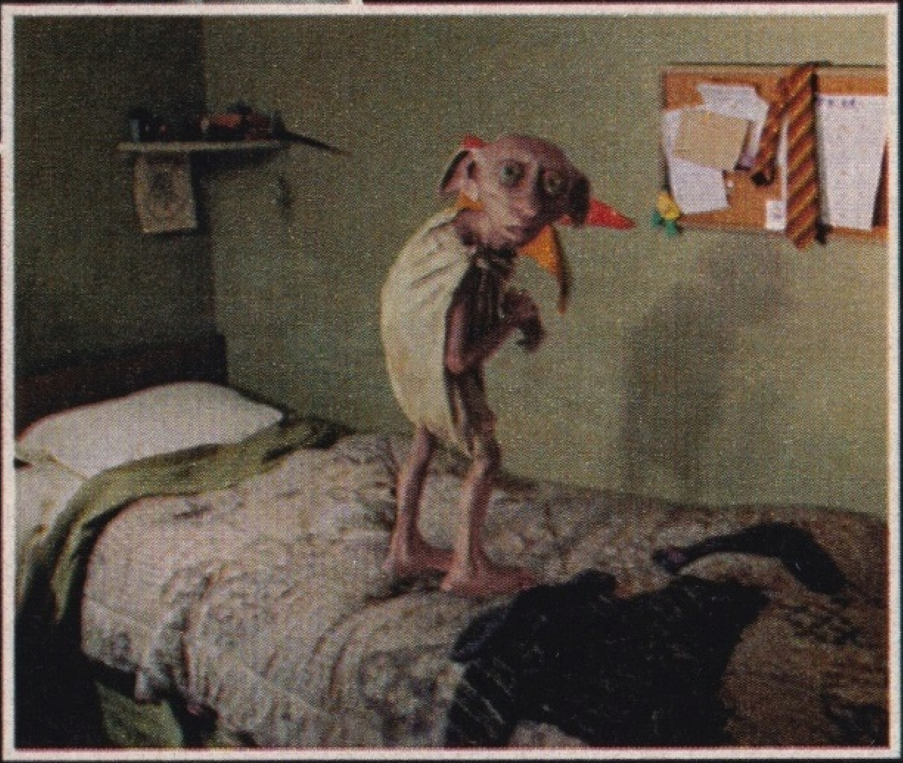
PREMIERA: 3 stycznia 2003

HARRY POTTER i KOMNATA TAJEMNIC





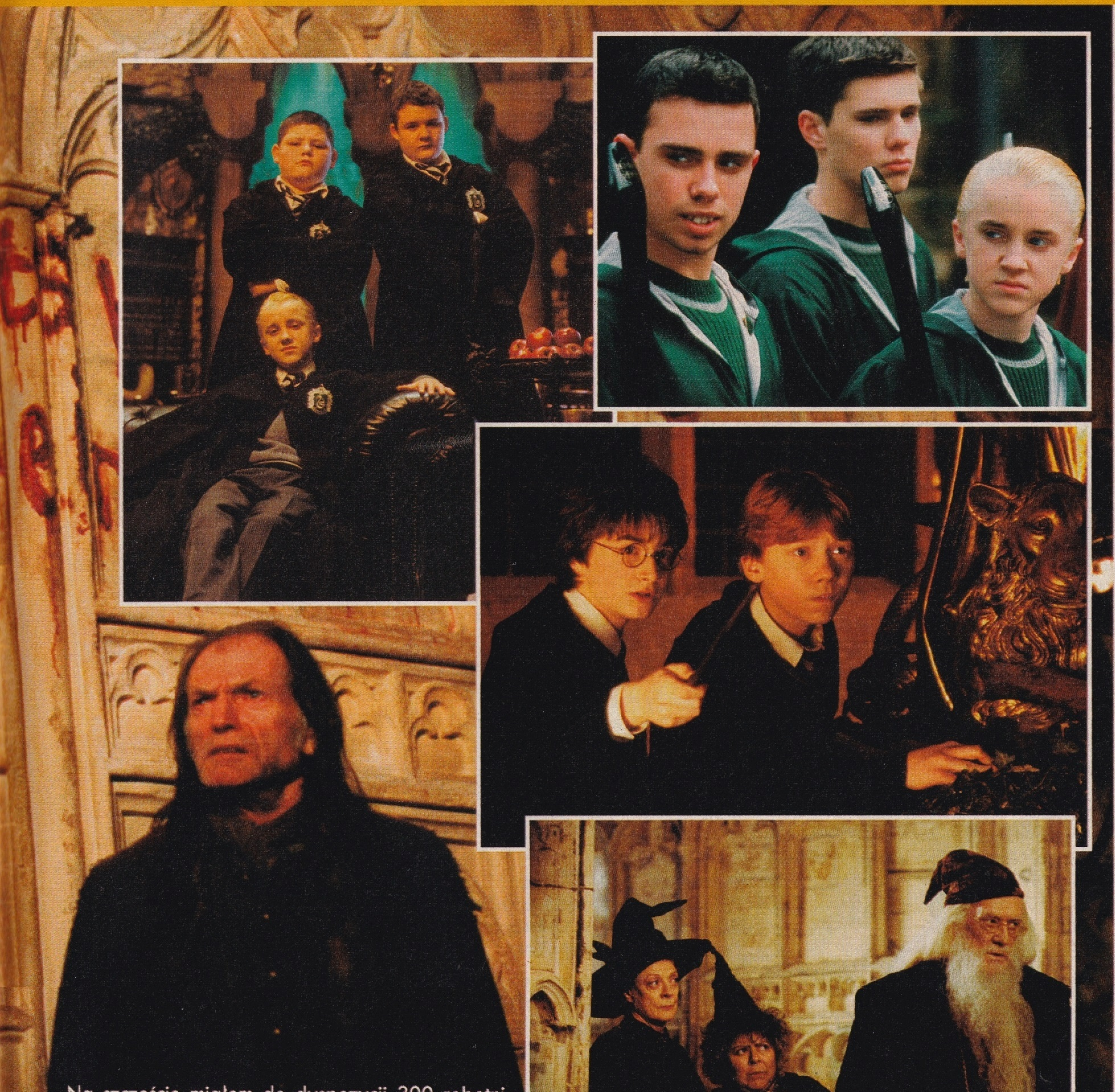




Większość znawców literatury dziecięcej nie ma już najmniejszych wątpliwości – Harry Potter dołączył do grona tak wybitnych osobistości jak Kubuś Puchatek, Ania z Zielonego Wzgórza, Lasse i Bosse z Bullerbyn, czy Pan Samochodzik. Z pewnością też na trwałe zagnieździ się w sercach milionów ludzi na całym świecie, by później przenieść się do serc ich dzieci i dzieci ich dzieci...

Na początku stycznia w kinach pojawi się film „Harry Potter i Komnata Tajemnic". Pracowali nad nim ci sami ludzie, z którymi zetknąłeś się już przy okazji „Kamienia Filozoficznego". Na stołku reżyserskim zasiadł Chris Columbus, twórca pamiętnej „Pani Doubtfire", orkiestrą zarządzał kompozytor John Williams, a przed kamerą panoszyli się m.in. Daniel Radcliffe, Emma Watson, John Cleese, Richard Harris i Alan Rickman. Dołączyli do nich: doświadczony aktor szekspirowski Kenneth Branagh (jako Gilderoy Lockhart, pyszałkowaty nauczyciel obrony przed czarną magią) oraz robiący błyskawiczną karierę Jason Isaacs (jako Lucjusz Malfoy). Mimo to producenci obawiali się, czy film po raz wtóry przyciągnie ludzi do kin. „Drugi tom powieści J.K. Rowling podzielił zarówno krytyków, jak i fanów Pottera" – twierdzi David Heyman, znany hollywoodzki finansista – „Dla jednych był za długi, dla innych zbyt straszny, byli też tacy, co uważali, że to ten sam budyń ze szpinakiem, który jedli poprzednio. Dlatego też nie przespałem kilku przedpremierowych nocy. Z podkrążonymi, przekrwionymi oczyma i drżącym ze zmęczenia głosem wyglądałem jak profesor Snape. Dzieci chciały mnie wyrzucić z domu."

Na szczęście udało się. W przeciągu zaledwie trzech tygodni od premiery „Harry Potter i Komnata Tajemnic" zarobiła w amerykańskich kinach ponad 200 milionów dolarów, bijąc na głowę większość tegorocznych produkcji z „Planetą Skarbów" Disneya i „Raportem mniejszości" Spielberga na czele. Producenci odetchnęli więc z ulgą i z olbrzymim zapałem przystąpili do rozgłaszania na lewo i prawo, jaki to fajny film udało im się przygotować. Okazało się nagle, że produkcja obrazu wcale nie przebiegała tak spokojnie, jakby się mogło wydawać. Olbrzymi problem sprawiło np. przygotowanie tytułowej Komnaty Tajemnic, potężnej sali o rozmiarach 80 na 40 metrów. „Hangar w Leavesden Film Studios mierzy 9 metrów wysokości... tam nie dałoby się jej upchnąć." – wyjaśnia Stuart Craig, kierownik produkcji –



„Na szczęście miałem do dyspozycji 300 robotników, 25 kierowników artystycznych i grafików, 4 dekoratorów, 4 rzeźbiarzy, 5 artystów malarzy, 20 pomocników dekoratorów i dziesiątki innych specjalistów. Pomyśleliśmy, postukaliśmy i udało się". Komnacie nadano kształt zalanej wodą jaskini. Efekt głębi uzyskano farbując ciecz na kolor czarny. Nawet występujący na planie aktorzy mieli wrażenie, że grają tuż obok bezdennego jeziora. Tymczasem miało ono kilkadziesiąt centymetrów głębokości!

Nie mniejsze problemy sprawiły nieistniejące stwory, które trzeba było przenieść na ekran. „Zgredek nie może być kukiełką! Użyjcie efektów specjalnych" – grzmiał reżyser. Spasował dopiero przy Aragogu, starym pająku wielkości małego słonia. W efekcie zespół Nicka Dudmana, kierownika ekipy ds. nieistniejących istot, stworzył makietę kroczącego, gadającego, wysokiego na 3 metry pająka, o rozpiętości nóg przekraczającej 6 metrów. „Każdą nogą musiał poruszać inny członek naszego zespołu, a nad ich współdziałaniem czuwała skomplikowana aparatura, w skład której wchodziły głównie pneumatyczne podnośniki, komputery i monitory wideo. Cała konstrukcja tego stwora ważyła jakieś 750 kilogramów!" – wspominają dziś twórcy. Na szczęście Aragog wypadł na ekranie nad wyraz przekonywująco.

Nie da się też ukryć, że sama powieść była zawiła i wyraźnie rozbijała się na dwie części. Z jednej strony Harry Potter znów przebywa na swojej ukochanej uczelni, spotyka się ze znajomymi i uczy nowych czarów. Nauczyciele trochę go gnębią, na lekcjach dochodzi do przezabawnych sytuacji, są turnieje quidditcha i pyskaty blondyn Malfoy. Toż to wspaniały materiał na fantastyczną wersję „Sposobu na Alcybiadesa" Niziurskiego. Z drugiej strony w Hogwarcie wybucha prawdziwa draka. Harry słyszy tajemnicze głosy, ktoś petryfikuje przypadkowe osoby, a na zabytkowych drzwiach pojawia się napis: „Komnata Tajemnic została ponownie otwarta!". Nieprzypadkowo reżyser Chris Columbus twierdzi: „To film dla nieco starszych osób i z pewnością przerazi małe dzieci".

Dla scenarzystów największy problem stanowiła jednak objętość powieści. J.K. Rowling zapisała przygodami Harrego Pottera kilkaset stron. Same najważniejsze wątki wymagałyby nakręcenia siedmiogodzinnego filmu! Producenci postanowili więc, że „Harry Potter i Komnata Tajemnic" trwać będzie dwie i pół godziny, a niektóre sceny po prostu wylecą ze scenariusza. W efekcie w kinie nie zobaczysz przyjęcia z okazji rocznicy śmierci Prawie Bezgłowego Nicka, a Harry Potter nie odwiedzi banku. Ograniczono również ilość ujęć, w których pojawia się profesor Lockhart oraz zrezygnowano ze sprzeczki pomiędzy ojcem Rona a Luciusem Malfoyem. Mimo to Brytyjczycy i Amerykanie są bardzo zadowoleni z tego, co zobaczyli na ekranie. „Magia powróciła do kin" – powiedział po wyjściu z kina Mark Caro, krytyk cenionej Chicago Tribune.

Michał „Joel" Zacharzewski

Tomb Raider II

Paramont Pictures ujawnił, że druga część przygód Lary Croft będzie nosić tytuł "The Cradle of Life: Tomb Raider II". Zdjęcia rozpoczęły się 26 sierpnia. Ekipa będzie kręcić w londyńskim Pinewood Studio, a w plenery wyjedzie do Afryki i Chin. Lara (Angelina Jolie) znów będzie musiała ocalić świat, który za pomocą mitycznej puszki Pandory chce zniszczyć szef chińskiej mafii Chen Lo.

Spy Hunter do kin!

"Spy Hunter" to kolejna gra, która doczekała się swojej ekranizacji. Prawa do jej sfilmowania zakupiło studio Universal. Producenci już teraz zapowiadają, że "Spy Hunter" pomyślany jest jako seria filmów, a główną rolę w nich zagra Dwayne „ The Rock" Johnson znany z „ Króla Skorpionów". Wrestler wcieli się w postać pilota – agenta do zadań specjalnych, który przy użyciu nowoczesnego, zdolnego do zmieniania swojego kształtu pojazdu, walczy z wrogimi szpiegami i zamachowcami. Na razie nie wiadomo, kto podejmie się napisania scenariusza.

Klapa Solaris

Amerykanie nie poznali się na uroku powieści Stanisława Lema „Solaris". Najnowsza adaptacja powieści, dokonana przez cenionego reżysera Stevena Soderbergha („Traffic"), okazała się gigantyczną klapą. Kosztujący 40 milionów dolarów film przyniósł w pierwszy weekend zaledwie 7 milionów dolarów przychodu i został wycofany z większości dobrych kin. Tym samym adaptacje kolejnych siedmiu powieści Lema stanęły pod znakiem zapytania.

Robota robota

Producenci filmu „I Robot" długo błagali Willa Smitha („Faceci w czerni"), by spojrzał łaskawym okiem na przygotowany przez nich scenariusz. Kiedy wreszcie Will spojrzał, westchnął cichutko i w przeciągu paru chwil podpisał kontrakt. Głównym bohaterem filmu będzie detektyw prowadzący śledztwo w sprawie morderstwa, którego dokonał robot. Sęk w tym, że żaden robot nie może zabić człowieka, gdyż zakazuje tego I-sze prawo robotyki. „I robot" wyreżyseruje Alex Poyas („Kruk", „Mroczne miasto").

Atak Klonów bis?

Kilka miesięcy temu sieć zagotowała się od plotek, jakoby kanał filmowy Cartoon Network przygotowywał wraz z George Lucasem animowany serial na podstawie „Ataku Klonów". Póki co sprawa utknęła w miejscu – przedstawiciele LucasFilm nie chcą się bowiem zgodzić, by premierze obrazu towarzyszyła cała masa zabawek i innych gadżetów, na których zarabiałaby Cartoon Network. Jakby tego było mało, w Amerykańskiej Akademii Filmowej rozgorzała dyskusja, czy „Atak Klonów" jest w ogóle filmem (obraz ten został nakręcony techniką cyfrową).

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński; Zdjęcia: Warner Bros

ŚWIĄTECZNE GADŻETY



DRAGON BALL

Komiks:
Komiks, na podstawie którego powstał tak lubiany przez wszystkich serial. Czyta się go od tyłu, jak oryginalne komiksy japońskie.
Cena: 7,90 zł
Dystrybutor: Wydawnictwo JPF
Gdzie można kupić: w wybranych kioskach

Dragonball szachy:
Do każdego numeru komiksu dołączana jest figurka szachowa przedstawiająca jakiegoś wojownika. Niestety, jakość wykonania figurek pozostawia jeszcze dużo do życzenia.
Cena: 9,99 zł
Dystrybutor:
Gdzie można kupić: w wybranych kioskach

Kaseta wideo:
2 grudnia film DRAGONBALL Z z kinowych ekranów trafił na kasety wideo i płyty DVD. Musisz go mieć.
Cena: ok. 20 zł
Dystrybutor: ITI Group
Gdzie można kupić: w wybranych sklepach i wypożyczalniach kaset wideo

Gry na GBA:
Dwie fantastyczne gry na przenośną konsolkę. Pierwsza to gra karciana, druga to przygody Songa. Dostarczą ci dużo frajdy w zimowe wieczory.
Cena: 199 zł
Dystrybutor: Ultima
Gdzie można kupić: w wirtualnym sklepie Ultimy. Tel. 0 (prefiks) 22 624-78-16

Gra na PS ONE:
Możesz wziąć udział w wielkim turnieju sztuk walki i pomóc swojemu bohaterowi zostać mistrzem świata.
Cena: 99 zł
Dystrybutor: Ultima
Gdzie można kupić: sklep Ultimy

Kasety wideo:
Trzy pełnometrażowe filmy o przygodach dzielnych wojowników walczących z najeźdźcami z Kosmosu.
Cena:49,90 zł
Dystrybutor Planet Manga
Gdzie można kupić: sklep Planet Manga. Tel. 0 (prefiks)29 777-52-02

POKEMON

Pluszaki:
Słodziutkie Pokemony w formie przytulanek. Idealny prezent dla małych dzieci.
Cena: 30 zł
Dystrybutor: Hasbro
Gdzie można kupić: w wybranych supermarketach

Komiksy:
Przygody trenera Pokemonów, których nie zobaczysz w telewizji.
Cena: 8 zł
Dystrybutor: Wydawnictwo JPF
Gdzie można kupić: w wybranych kioskach

Filmy wideo:
Cztery pełnometrażowe filmy o przygodach Asha i jego żółtego przyjaciela. Obowiązkowa pozycja dla każdego fana Pokemonów.
Cena: 40 zł
Dystrybutor Warner Bros. Polska
Gdzie można kupić: w wybranych sklepach i wypożyczalniach kaset video

MONOPLOLY – POKEMON
Pokemonowa wersja znanej wszystkim planszowej gry Monopoly.
Cena: 100 zł
Dystrybutor: Hasbro
Gdzie można kupić: w wybranych supermarketach i sklepach z zabawkami

Gry Pokemon na GBC:
I ty możesz zostać trenerem Pokemonów. Jeśli jeszcze nie posiadasz tych tytułów, to najwyższy czas naprawić ten błąd.
Cena: 159 zł
Dystrybutor: Ultima
Gdzie można kupić: sklep Ultimy



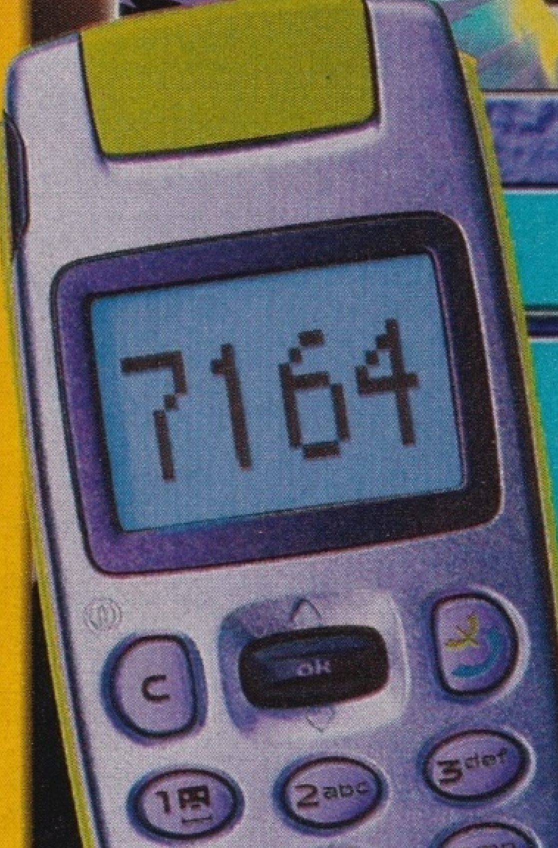
DRAGONBALL Z: NAJWIĘKSZY POJEDYNEK NA ŚWIECIE

Niedawno w kinach mogliśmy oglądać film zatytułowany „Dragon Ball Z", tymczasem na kasety wideo trafiła kolejna część tej kultowej serii. Tym razem Son Goku, Szatan Serduszko, Kurilan i reszta dzielnych wojowników będą musieli – jak zwykle – obronić naszą planetę przed kosmicznymi piratami. Wszystko komplikuje się, kiedy dowiadujesz się, że przywódcą piratów jest brat Songa – Tales.

„Dragonball Z: Największy pojedynek na świecie" jest filmem samodzielnym, dzięki czemu historia będzie zrozumiała nawet dla osób niemających do tej pory wiele wspólnego z dziełem Akiry Toriyama. W odróżnieniu od części kinowej, ta została przetłumaczona tak jak serial telewizyjny. To znaczy zamiast nieudanego dubblingu masz dobrze znanego lektora – Piotra Majewskiego. Można powiedzieć eksperta od tłumaczeń Mangi. Zapraszamy do miłego oglądania!

Cena: 35,99 zł
Czas trwania: ok. 60 minut
Dystrybutor: Planet Manga
Tel: 0 (prefiks)29 777-52-02

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS
Z okazji świąt Bożego Narodzenia mamy dla Was moc wspaniałych prezentów. Ich fundatorami są firmy ITI Cinema, Wydawnictwo JPF, Hasbro. Szczegóły dotyczące nagród znajdziecie na stronie 84-85. Nie możecie przegapić takiej okazji!!!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie: Ile było w Polsce kinowych filmów o DRAGON BALL Z? Odpowiedź wyślij SMS'em.

KONKURSOWY NUMER SMS: **7164**

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Na podany powyżej numer wyślij wiadomość: **CL.GA.#** gdzie zamiast # wpisz prawidłową odpowiedź w formie cyfry (np. CL.GA.5).
2. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia.
3. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

Świąteczne nowości

Ściągnij sobie logo już teraz 7164
cena: 1zł+VAT



AA09.011894 AA09.011895 AA09.011896 AA09.011897 AA09.011898
AA09.011899 AA09.011900 AA09.011901 AA09.001288 AA09.012510
AA09.012511 AA09.012512 AA09.012513 AA09.012514 AA09.012515 AA09.012516
AA09.012517 AA09.012518 AA09.012519 AA09.012520 AA09.012521 AA09.012522 AA09.012523 AA09.012524 AA09.012655
AA09.012656 AA09.012657 AA09.012658 AA09.012659 AA09.012661 AA09.012660 AA09.012662 AA09.012663 AA09.012664
AA09.012665 AA09.012166 AA09.012667 AA09.012684 AA09.012668 AA09.012669 AA09.012670 AA09.012671 AA09.012672
AA09.012673 AA09.012674 AA09.012676 AA09.012675 AA09.012677 AA09.012678 AA09.012679 AA09.012681 AA09.012682
AA09.012682 AA09.012683 AA09.011540 AA09.011532 AA09.011533 AA09.011530 AA09.011529 AA09.011534 AA09.011539
AA09.011531 AA09.011538 AA09.011537 AA09.011528 AA09.011535 AA09.008313 AA09.011527 AA09.007883 AA09.007851
AA09.008312 AA09.011536 AA09.007850 AA09.011526 AA09.008258 AA09.011159 AA09.008314 AA09.008256 AA09.008311

więcej znajdziesz na naszej stronie: telefony.bravo.pl

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**.
Płacisz za to tylko 1zł+VAT.
Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2zł+VAT**.
Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego**
np. AA09.105599.601234467

wiadomościgraficzne

wyślij SMS o treści **AA09.(numer wiadomości graficznej)** pod numer **7265** cena **2 zł+VAT**

AA09.011893 AA09.011892 AA09.011891 AA09.011980 AA09.011889 AA09.011888 AA09.011887 AA09.011886 AA09.011885 AA09.011884 AA09.011883
AA09.011882 AA09.011881 AA09.007452 AA09.011878 AA09.011877 AA09.011876 AA09.010508 AA09.011033 AA09.011026 AA09.009262 AA09.011879
AA09.011550 AA09.011541 AA09.011542 AA09.011543 AA09.011544 AA09.011545 AA09.011546 AA09.011547 AA09.011548 AA09.011549 AA09.011028

dzwonki
7164 - 1zł+VAT

John Lennon, Happy Xmas **AA09.011861**
Wśród nocnej ciszy **AA09.011859**
Przybieżeli do Betlejem **AA09.011858**
Lulaj że Jezuniu **AA09.011857**
Gdy sie Chrystus rodzi **AA09.011856**
Bóg sie rodzi **AA09.011855**
Czerwone Gitary, Dzień jeden w roku **AA09.011847**
Rednex, Spirit of hawk **AA09.010089**
Pet Shop Boys, It's a sin **AA09.010087**
Kool and the Gang, Cherish intro **AA09.010084**
Blink 182, All the small things **AA09.010082**
ATC, Drum **AA09.010080**
Wolff, Palma **AA09.009200**
Roxette, The look **AA09.009152**
Dead or Alive, U spin me round **AA09.009169**
Fugees, Killing Me Softly **AA09.007141**
Eric Clapton, Layla **AA09.007134**

dzwonkisuperhity
7265 - 2zł+VAT

Atomic Kitten, Tide is high **AA09.010045**
Intenso Project, Luv da sunshine **AA09.009223**
Santana, Michelle Branch, The game of love **AA09.011869**
Tatu, All the things she said **AA09.011872**
Urszula, Dmuchawce, latawce, wiatr **AA09.009756**
Metallica, Unforgiven **AA09.009754**
Lombard, Szklana pogoda **AA09.009752**
Red Chot Chili Peppers, The zephyr song **AA09.011866**
Nelly, Kelly Rowland, Dilemma **AA09.011862**
Eminem, Lose yourself **AA09.011851**
P. Didy, Usher, Loon, I need a girl **AA09.010054**
Las Ketchup, Asereje **AA09.010049**
A-HA, Lifelines **AA09.009749**
Whitney Houston, Whatchaulookinat **AA09.009227**
Saint Etienne, Action **AA09.009226**
Tatu, Ya soshla s uma **AA09.009209**
Tatu, Nas ne dogonyat **AA09.009208**

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

Jeszcze poczekamy...

Niestety, można było się tego spodziewać. Znana na całym świecie spółka nVidia nie zdąży w tym roku uruchomić masowej produkcji akceleratorów graficznych następnej generacji. Fakt ten tłumaczony był przez firmę podczas konferencji prasowej słabszymi wynikami finansowymi.. Prezes powiedział, że premiera układu NV30 nastąpi w pierwszym kwartale 2003 roku, a więc od jednego do czterech miesięcy później, niż początkowo planowano. Wiadomo – każdemu się może zdarzyć. Nie wszyscy jednak wiedzą, że nVidia rozpoczęła prace nad swym następnym procesorem w tym samym czasie co ATI, a więc na przełomie lutego i marca 2002 r. O znanym już wyniku wyścigu prawdopodobnie zdecydowało wybranie dla następcy GeForce'a 4 sprawiającego kłopoty procesu 0,13 mikrona.

Nie będzie taniej!

Firma Sony niedawno zaprzeczyła oficjalnie pogłoskom, jakoby cena konsoli PlayStation 2 na rynku europejskim miała zostać w najbliższych dniach obniżona.

Spekulacje o przedświątecznej obniżce to następstwo zmiany ceny konsoli w Japonii. Firma wprowadziła na tamtejszy rynek tańszą, nową wersję PlayStation 2. Decyzja o redukcji cen i wprowadzaniu nowości związanych z PS2 wynikała z niższych kosztów produkcji sprzętu w Kraju Kwitnącej Wiśni.

Sony nie wykluczyło, że w Europie i USA konsole również potanieją, gdy do sprzedaży trafi nowa wersja. Jednak nie należy się tego spodziewać przed końcem bieżącego roku. Oznacza to, że Sony czuje się wystarczająco mocna, by nie kusić klientów kolejną obniżką. Najbardziej wiekowa z konsol nowej generacji pojawi się najprawdopodobniej pod nieporównywalnie większą liczbą choinek niż Xbox czy GameCube.

Nowa gra na komórę

Co i rusz informujemy o nowych grach, przeniesionych z pecetów na ekrany komórek. Niedawno mogliśmy słyszeć o DOOM, a teraz kolejną propozycją jest klasyczna strategia AGE OF EMPIRES. Pograć w nią będą mogli wyłącznie szczęśliwi posiadacze Nokia 9200 Communicator. Gra trafiła do sklepów pod koniec listopada.

Tanio i bezpiecznie

Lestar PC5 jest filtrem przeciwprzepięciowym z zabezpieczeniem warystorowym i wyłącznikiem sieciowym. Można go mocować do podłoża. Ze względu na 5-letnią gwarancję, nowoczesne wzornictwo i przystępną cenę jest zalecany do stosowania w komputerach i innych urządzeniach domowych oraz biurowych. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego 31 zł brutto.

Teraz pora na TerraTec



W polskich sklepach pojawiły się w sprzedaży nowe karty dźwiękowe z serii TerraTec Aureon. Pierwszą z nich jest karta Aureon 7.1 Space, przeznaczona dla osób korzystających z zaawansowanych funkcji do profesjonalnego odtwarzania i edycji dźwięku. Aureon 5.1 Sky i Aureon 5.1 Fun to z kolei propozycje dla użytkowników o mniejszych wymaganiach, wykorzystujących karty dźwiękowe przy odtwarzaniu filmów DVD i w grach komputerowych – jednym słowem do użytku domowego. Warto dodać, że Aureon 7.1 Space oferuje standard dźwięku czwartej generacji (24–próbkowanie dźwięku przy częstotliwości 96 kHz, osiem wyjść głośnikowych, stosunek sygnału do szumu powyżej 100 dB). Aureon 5.1 Sky zapewnia tę samą jakość dźwięku, przy ilości kanałów dźwiękowych zmniejszonej do sześciu. Trzecia karta Aureon 5.1 Fun jest najprostszym i najtańszym modelem, który umożliwia podłączenie sześciu głośników oraz odtwarza dźwięk 16-bitowy z częstotliwością 48 kHz.

Wszystkie karty wyposażone są w cyfrowe, optyczne wejście i wyjście. Potrafią odtwarzać efekty dźwięku przestrzennego: Sensuara 3D, EAX 2.0, EAX 1.0, A3D 1,0, I3DI2, Direct Sound 3D oraz pracują w systemie full duplex. Do wszystkich kart dołączone jest oprogramowanie do nagrywania, tworzenia i obróbki dźwięku (Emagic Logic Fun), edycji plików MP3 (Musinmatch Jukebox) oraz odtwarzacz DVD.

Sugerowane ceny detaliczne brutto poszczególnych modeli to: Aureon 7.1 Space – 549,00 zł, Aureon 5.1 Sky – 479,00 zł, Aureon 5.1 Fun – 149,00 zł.

MF

Sugerowane ceny kart:
Aueron 7.1 Space - 549 zł
Aureon 5.1 Sky - 479 zł
Aureon 5.1 Fun - 149 zł

Chroń się przed komórką

Norweska firma odzieżowa Handy-Fashions rozpoczęła sprzedaż czapki o nazwie Mobile Cap, która ma zabezpieczać użytkowników telefonów komórkowych przed rzekomym rakotwórczym promieniowaniem emitowanym przez te urządzenia.

Czapka, która z wyglądu przypomina zwykłą „bejsbolówkę" ze sporymi nausznikami, jest, zdaniem przedstawicieli Handy-Fashions, szczytem współczesnej techniki. Wykonano ją z materiału, który „przepuszcza" dźwięk ze słuchawki i jednocześnie blokuje wszelkie (szkodliwe lub nie) promieniowanie.

Cała sytuacja z czapką jest raczej śmieszna. Jak wiadomo, zanim telefony komórkowe trafią do sprzedaży, przechodzą różnorodne testy, dzięki którym uzyskują odpowiednie certyfikaty. Jeśli jakikolwiek telefon komórkowy byłby w stanie ujemnie wpłynąć na nasze zdrowie, nie zostałby dopuszczony do sprzedaży [heh, na jakim świecie ty żyjesz? – Frogger].

Dzięki temu, że użytkownik w czasie rozmowy przykłada telefon nie do ucha, lecz do warstwy materiału, Mobile Cap chroni przed promieniowaniem. Czapka służy też jako dodatkowa antena (tak przynajmniej wynika z informacji zamieszczonej na internetowej stronie producenta).

Ausralijscy naukowcy opublikowali niedawno raport, który wieńczy trzy lata badań nad wpływem promieniowania emitowanego przez telefony komórkowe na mózg myszy. Wynika z niego, że korzystanie z telefonów w żaden sposób nie zwiększa ryzyka zachorowania na raka. Cena „antykomórkowej" czapki wynosi 53 USD.



MF

WebCam Mobile



Firma Creative poinformowała niedawno o wprowadzeniu do sprzedaży kamery internetowej Creative WebCam Mobile. Sprzęt przeznaczony jest do współpracy z komputerami przenośnymi i zapewnia najwyższą jakość obrazu w każdych warunkach. Kamerę można przyczepić do obudowy ekranu komputera przenośnego o grubości 10 mm i podłączyć do portu USB. Ponieważ Creative WebCam Mobile jest lekka, a jej wymiary wynoszą zaledwie 35x10x38 mm, można bez trudu zmieścić ją w torbie na komputer przenośny. Kamera wyposażona jest w czujnik VGA CMOS, który pozwala rejestrować zdjęcia w rozdzielczości 320 x 240 i 640 x 480 oraz materiał wideo w rozdzielczości 352 x 288 (przy 30 klatkach na sekundę) oraz 640 x 480 (przy 15 klatkach na sekundę).

Drukarki HP



Firma Hewlett–Packard wprowadziła dwie niezawodne i inteligentne drukarki monochromatyczne. Drukarki oznaczone symbolami HP LaserJet 4200 i HP LaserJet 4300 są przeznaczone przede wszystkim dla zespołów pracowników. W tej kategorii należą do najwydajniejszych i zapewniają najwyższą jakość druku. Wykorzystują inteligentne wkłady z tonerem HP, są przy tym wyjątkowo wszechstronne. Zastosowano w nich technologię HP Embedded Virtual Machine. Udoskonalenia w nowych produktach obejmują: szybszy powrót do aplikacji, szybsze drukowanie złożonych dokumentów i wydruk pierwszej strony w czasie krótszym niż 8,5 sekundy. Do drukarki można dołączyć wiele najlepszych urządzeń opcjonalnych HP: moduł sieciowy, różne podajniki papieru, moduł do drukowania dwustronnego oraz zasobniki i akcesoria do zszywania. Wszystko to powoduje, że nowe modele drukarek pozwalają grupom ludzi wykonywać swoją pracę szybko i w dowolnie wybrany sposób.

LaserJet 4200 to urządzenie kosztujące 4650 zł, natomiast za LaserJet 4300 trzeba będzie zapłacić 6650 zł.

MF

Oszust!

Około 20 osób oszukał 24–latek, mieszkaniec jednej ze wsi pod Sieradzem, który oferował w Internecie, na aukcjach jednego z portali, sprzęt komputerowy: twarde dyski, pamięci, karty graficzne. Skuszeni ofertą nabywcy otrzymywali w paczkach trochę inne towary, niż te, które zamawiali. Najczęściej były to: ziemia, śruby, klucze lub wiertła. Zdaniem policji, która zatrzymała oszusta, co najmniej połowa nabranych zapłaciła za bezwartościowe paczki od 200 do 500 zł. „Cwanemu" aukcjonerowi grozi teraz do ośmiu lat więzienia.



TravelMate100

Tym razem firma Acer postanowiła zaskoczyć wszystkich użytkowników przenośnym komputerem, wyposażonym w procesor Pentium III-M taktowany zegarem o częstotliwości 800 MHz, a ponadto cechujący się 256 MB pamięci RAM (z możliwością rozszerzenia do 1 GB). Sprzęt wyróżnia się też dyskiem twardym o pojemności 20-gigabajtów. Warto wspomnieć, że urządzenie zostało zaopatrzone w 10,4–calowy ekran dotykowy, który można obracać o 180 stopni. Połączenie ekranu z systemami operacyjnymi Windows XP Tablet PC Edition firmy Microsoft umożliwia wykorzystanie nowych form komunikowania się z komputerem. Komputer można wykorzystać m.in. jako tablicę do pisania za pośrednictwem specjalnego pióra. Acer TM100, ważący 1,4 kg, może się również pochwalić modemem 56 Kbps, kartą sieciową 10/100 Ethernet oraz adapterem do komunikacji bezprzewodowej Wireless LAN. Niestety koszt nowoczesnego urządzenia firmy Acer to – bagatela! – 14 600 zł.



MF

Słuchaweczka



Firma Passus rozszerzyła swoją ofertę urządzeń Bluetooth o bezprzewodową słuchawkę Anycom AHS-10 do telefonów GSM. Trzeba podkreślić, że AHS-10 to najlżejsze urządzenie tego typu na rynku – waży zaledwie 23 gramy.

Słuchawka Anycom Bluetooth AHS-10 umożliwia bezprzewodowe połączenie z telefonami komórkowymi obsługującymi profil słuchawkowy: Sony Ericsson T39m, T68, T68m, T68i, R520m Nokia: 6310, 6310i. Zasięg słuchawki wynosi 10 metrów, czas rozmowy 3 godzinny, a czuwania 72 godz.

Wydawałoby się, że obsługa takiego urządzenia może być trudna. Jednak wcale tak nie jest. Za pomocą jednego przycisku możesz nie tylko odebrać i zakończyć rozmowę, ale także wywołać funkcję głosowego wybrania numeru, powtórzyć ostatnio wybierany numer, a nawet oddzwonić do osoby, która jako ostatnia do ciebie dzwoniła. Słuchawka jest już dostępna w sprzedaży. Zestaw zawiera słuchawkę, 2 klipsy na ucho, ładowarkę i instrukcję obsługi. Sugerowana cena dla klienta końcowego to około 670 zł brutto, przy czym zestaw posiada 12–miesięczną gwarancję.

MF

Tekst: Marcin Fischer. Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer.

Nareszcie P4...

12 listopada był ważną datą na rynku komputerowym. Bardziej wtajemniczeni czekali na ten dzień już od dość długiego czasu i wiedzą, o czym mowa. Oczywiście chodzi o procesor Intel Pentium 4 3.06 GHz z technologią Hyperthreading, który właśnie od tego dnia jest dostępny w sprzedaży. W Polsce procesor kosztuje nieco ponad 3000 zł. Oznacza to, że początkowo znacznie szybciej znajdzie się on w stacjach roboczych, niż w typowych komputerach zajmujących nasze biurka. Warto dodać, że dla overclockerów najnowszy układ Intela nie jest zbytnio atrakcyjny. Wszystkie chipy 3,06 GHz będą oparte o stepping C1, których stabilna praca na powietrznym chłodzeniu kończy się przy około 3,46 GHz, nawet przy podwyższonym napięciu.

...i mobilny Athlon

11 listopada korporacja AMD zaprezentowała procesor Athlon XP 2200+ w wersji mobilnej, który został wyposażony w technologię PowerNow!. Specjalnie z myślą o pracy w notebookach procesor posiada odpowiednik intelowskiej technologii SpeedStep, oszczędzającej energię akumulatorów. Gdy tylko notebook zaczyna pracę na akumulatorach, procesor jest spowalniany – zmniejsza to wydajność, ale jednocześnie wydłuża czas pracy w tym trybie. AMD oświadcza, że PowerNow! jest o wiele bardziej zaawansowana od SpeedStep Intela. Procesor jest dostępny na europejskim rynku m.in. dzięki firmie Fujitsu Siemens Computers, która oferuje go wraz z modelem notebooka AMILO A-x600. Mobile Athlon XP 2200+ jest zgodny z gniazdem Socket A i współpracuje z 266–megahercową magistralą FSB. Ponadto został wykonany w technologii 0,13 mikrona.

Microsoft obiecuje

Microsoft obiecuje, że uprości częściowo swoją dokumentację i komunikaty, pojawiające się w przypadku wystąpienia nieprawidłowości. Komunikaty bardzo denerwują użytkowników, którzy niezbyt wiedzą o co chodzi, a nie chcą zwracać się z byle drobiazgiem do sprzedawcy (który zazwyczaj wie jeszcze mniej o błędach oprogramowania niż użytkownik :), lub do serwisanta. Podobna sytuacja pojawia się często w przypadku publikowanych przez firmę z Redmond biuletynów dotyczących bezpieczeństwa systemu. Na oficjalnej liście mailowej Microsoft Security Notification Service poinformowano jednak, że już wkrótce to się zmieni. Dobrze by było, gdyby gigant z Redmond polepszył też działanie wbudowanego w Windows systemu podpowiadającego, jak rozwiązać problemy ze sprzętem...

Uwaga na nowinki

Producenci sprzętu prześcigają się w wyposażaniu swoich urządzeń w najnowsze rozwiązania techniczne. Nie zawsze jednak wychodzi to na zdrowie użytkownikowi. Ostatnio niemiła niespodzianka czekała posiadaczy płyt głównych z najnowszym chipsetem Intela – E7505. Okazało się, że kość ma problemy z prawidłową obsługą szyny AGP działającej w standardzie 3.0. Tym razem, na szczęście, rozwiązaniem było użycie najnowszej wersji BIOS–u, która po prostu... wyłączała źle działające funkcje.

Łata na łacie

Microsoft na początku grudnia opublikował poprawkę dla programów Internet Explorer 5.5 i 6, ktora definitywnie ma rozwiązać problem związany z możliwością uruchomienia przez złośliwego hakera dowolnego programu na komputerze internauty. Co prawda producent okien twierdzi, że ten błąd nie był zbyt groźny (ciekawe, czy nie jest groźne sformatowanie komuś zdalnie dysku), ale użytkownicy Explorera nie powinni zwlekać z instalacją poprawki...

Notebooki bez ekranu

Firma ECS, znana w Polsce głównie z produkcji tanich płyt głównych, zamierza rozpocząć sprzedaż notebooków pozbawionych... ekranu LCD. Komputery nie będą również miały akumulatorów, przez co będzie można na nich pracować tylko w pobliżu źródła zasilania. Oczywiście do pracy będzie także niezbędny stacjonarny monitor. Jakie zalety bedzie więc posiadał notebook ECS? Na pewno niższą cenę.

Rekord Nintendo

W okresie tygodnia obejmującego Święto Dziękczynienia w USA firmie Nintendo udało się sprzedać aż milion konsolek Game Boy Advance. Rekord ten ma szansę zostać poprawiony w najbliższym czasie – w końcu zbliżają się święta, a Amerykanie bardzo lubią bożonarodzeniowe prezenty i, jak co roku, spędzą wiele godzin na buszowaniu po sklepach...

Rewolucja we Francji

Narodowy operator telefoniczny Francji, France Telecom, poinformował o nowym planie mającym uzdrowić sytuację w firmie. Francuski gigant przeżywał w ostatnim okresie spore kłopoty finansowe, jednak mimo to zapowiedział, że zaistniała sytuacja nie odbije się na zagranicznych spółkach będących pod kontrolą FT. W Polsce Francuzi kontrolują Telekomunikację Polską oraz sieć komórkową Idea. Obydwie firmy, w przeciwieństwie do swojego właściciela, trzymają się całkiem dobrze, choć ich klienci zgodnie twierdzą, że nie zawsze są zadowoleni z jakości usług i sposobu obsługi abonentów.

Kalkulator

ClassPad 300 to nowy i najbardziej zaawansowany naukowy kalkulator na świecie. Możliwościami, wyglądem oraz sposobem obsługi bardziej przypomina palmtop niż standardowy kalkulator graficzny. Zupełną nowością jest zastosowanie w nim wyświetlacza dotykowego i obsługi za pomocą rysika, a także wyposażenie go w aplikację 3D Graph, eActivity oraz Aplikację Prezentacyjną. Kalkulator Casio współpracuje z komputerem, a jego oprogramowanie będzie można wzbogacać, ściągając odpowiednie dane z Internetu. Do Casio ClassPad 300 dodano również zestaw aplikacji wspomagających samodzielną naukę.

Casio ClassPad 300 to kalkulator, z którego korzystać mogą zarówno nauczyciele matematyki, jak i uczniowie na każdym poziomie nauki. W Polsce będzie dostępny w pierwszym kwartale 2003 roku w Salonach Firmowych i u partnerów handlowych Zibi. Cena nowego kalkulatora nie jest jeszcze znana.

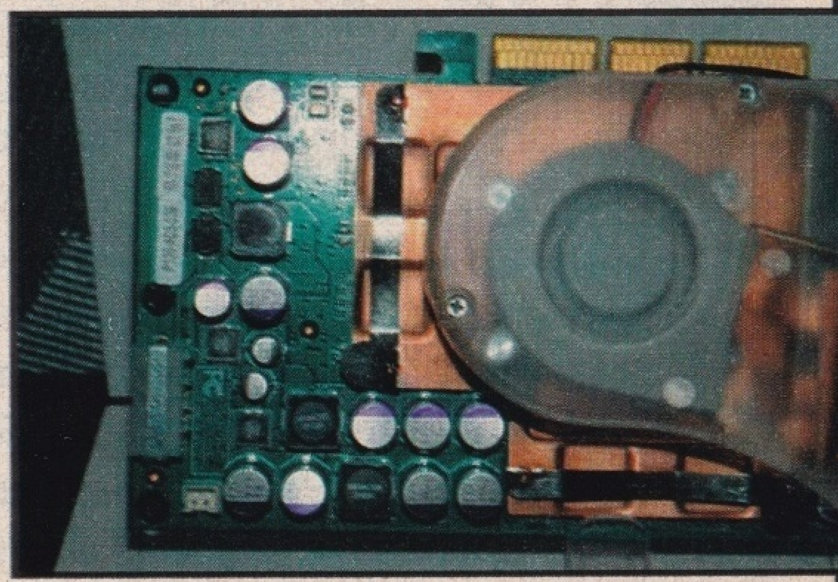
Comdex pod lupą

Tegoroczne targi Comdex zostały zdominowane przez urządzenia niestacjonarne, od laptopów po telefony komórkowe. Liczni producenci (w tym Hewlett-Packard, Fujitsu i Acer) postawili na notebooki dla klientów korporacyjnych, z opcją rozpoznawania pisma pozostawianego na ekranie za pomocą rysika. Ceny tego typu sprzętu zaczynają się od 1700 dolarów. W dziedzinie komputerów podręcznych nic nowego nie zaproponował lider tego rynku, Palm. (Jednak Palm jeszcze w październiku wprowadził na rynek nowe modele, Zire i Tungsten). Pojawiło się za to kilka ciekawych nowości, działających w systemie Pocket PC Microsoftu, w tym najtańszy z „pocketowych" modeli, Axim X5 firmy Dell Computer za 199 dolarów.









Czy wiesz?

Wiele osób zastanawia się, czy najnowsze karty graficzne są rzeczywiście cudem techniki, czy też stanowią tylko rozwinięcie dawno istniejących konstrukcji. Poniżej prezentujemy zestawienie kilkunastu kart (starych i nowych).

JG

	Voodoo 2	Voodoo Banshee	Voodoo 3 2000	Voodoo 4 4x00	Nvidia Riva TNT	Nvidia Riva TNT2
Technologia układu	0,35	0,35	b.d.	0,25	0,35	0,25
Częstotliwość pracy pamięci	90 MHz	100 MHz	143 MHz	166 MHz	90 MHz	125 MHz
Typ pamięci	SDR	SDR	SDR	SDR	SDR	SDR
Wielkość pamięci RAM	12 MB	16 MB	b.d.	32 MB	16	32
Funkcja T&L	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Vertex Shader	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Wielkość maks. tekstur	256x256	256x256	256x256	256x256	b.d.	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	brak	brak	300 MHz	350 MHz	250 MHz	b.d.
Ilość tranzystorów w układzie	b.d.	b.d.	8.2 mln	14 mln	7 mln	b.d.

Nvidia	GeForce 256	GeForce2MX	GeForce2Ti	GeForce3	GeForce4MX	GeForceFX
Technologia układu	0,22	0,18	b.d.	0,25	0,35	0,25
Częstotliwość pracy pamięci	120 MHz	175 MHz	143 MHz	166 MHz	90 MHz	125 MHz
Typ pamięci	SDR / DDR	SDR / DDR	SDR	SDR	SDR	SDR
Wielkość pamięci RAM	64 MB	32 MB	b.d.	32 MB	16 MB	32 MB
Funkcja T&L	15	20	brak	brak	brak	brak
Vertex Shader	brak	brak	0.5	brak	brak	brak
Wielkość maks. tekstur	2048x2048	2048x2048	256x256	256x256	b.d.	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	2x400 MHz
Ilość tranzystorów w układzie	23 mln	25 mln	8.2 mln	57 mln	b.d.	125 mln

	ATI Rage 128 Pro	ATI Radeon 7500	ATI Radeon 8500	ATI radeon 9500	ATI Radeon 9700	ATI Radeon 9700 Pro
Technologia układu	0,25	0,15	0.15	0,15	0,15	0,15
Częstotliwość pracy pamięci	140 MHz	290 MHz	275 MHz	275 MHz	300 MHz	310 MHz
Typ pamięci	SDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR
Wielkość pamięci RAM	32 MB	128 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
Funkcja T&L	brak	39	75	tak	tak	tak
Vertex Shader	brak	0.5	1.4	1.4	2	2
Wielkość maks. tekstur	1024x1024	1024x1024	1024x1024	2048x2048	2048x2048	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	300 MHz	2x350 MHz	2x350 MHz	b.d	b.d	b.d
Ilość tranzystorów w układzie	b.d.	30 mln	60 mln	b.d	b.d.	~100 mln

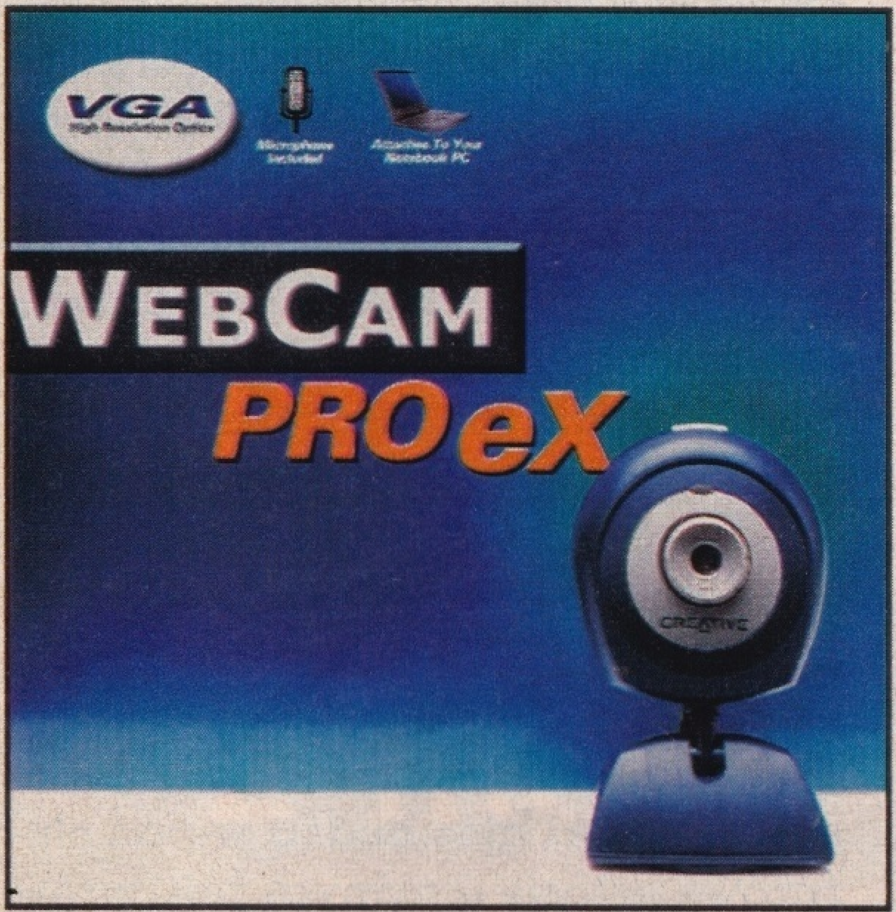
Linux PL

Zespół PLD (Polish Linux Distribution) poinformował o zakończeniu prac nad finalną (stabilną) wersją polskiej dystrybucji Linuksa – PLD 1.0. PLD jest największą istniejącą dystrybucją Linuksa, korzystającą z systemu pakietów RPM – aktualna wersja zawiera ponad 3200 gotowych programów.

PLD 1.0 została wyposażona w dwa popularne środowiska graficzne – KDE i GNOME – pakietów programów biurowych oraz aplikacje do zastosowań graficznych. Instalację PLD 1.0 ułatwia odpowiednio zaprojektowany instalator, a o kolejne pakiety system można rozszerzyć dzięki programom Poldek oraz Apt-get, które pobiorą je z Internetu.

WebCam

Firma Creative, światowy lider w dziedzinie produktów cyfrowej rozrywki dla użytkowników komputerów osobistych i Internetu, poinformowała o wprowadzeniu do sprzedaży kamery internetowej Creative WebCam Pro Ex. Model ten przeznaczony jest przede wszystkim do rejestrowania zdjęć i sekwencji wideo. Kamera wyposażona jest w obiektyw z czujnikiem CCD i ręczną regulacją ostrości, który zapewnia ostry obraz o maksymalnej rozdzielczości 1024 x 768 (zdjęcia) i 640 x 480 (sekwencje wideo), nawet przy słabym oświetleniu. Maksymalna szybkość rejestracji obrazu to 30 klatek na sekundę. PRO eX ma wbudowane złącze USB 1.1, które umożliwia szybkie przeniesienie zarejestrowanego materiału na komputer. Kamerę można podłączyć do komputera stacjonarnego lub przymocować do notebooka i monitora LCD o maksymalnej grubości 1,3 cm. Przypinany mikrofon i dołączone oprogramowanie Microsoft NetMeeting sprawiają, że znakomicie nadaje się do prowadzenia wideokonferencji. Gwarancja 2-letnia, sugerowana cena dla użytkownika końcowego 325 zł brutto.



Strategicon V



Konwent Strategicon V, nad którym CLICK objął patronat prasowy, okazał się bardzo udaną imprezą – wzięło w niej udział prawie 250 osób! Największą liczbą uczestników mogły się pochwalić turnieje MAGIC: THE GATHERING zorganizowane przez Team DQ. W pierwszym turnieju nowego sezonu PolTour wystartowało aż 61 osób. Dzięki tak dużej liczbie uczestników pula nagród





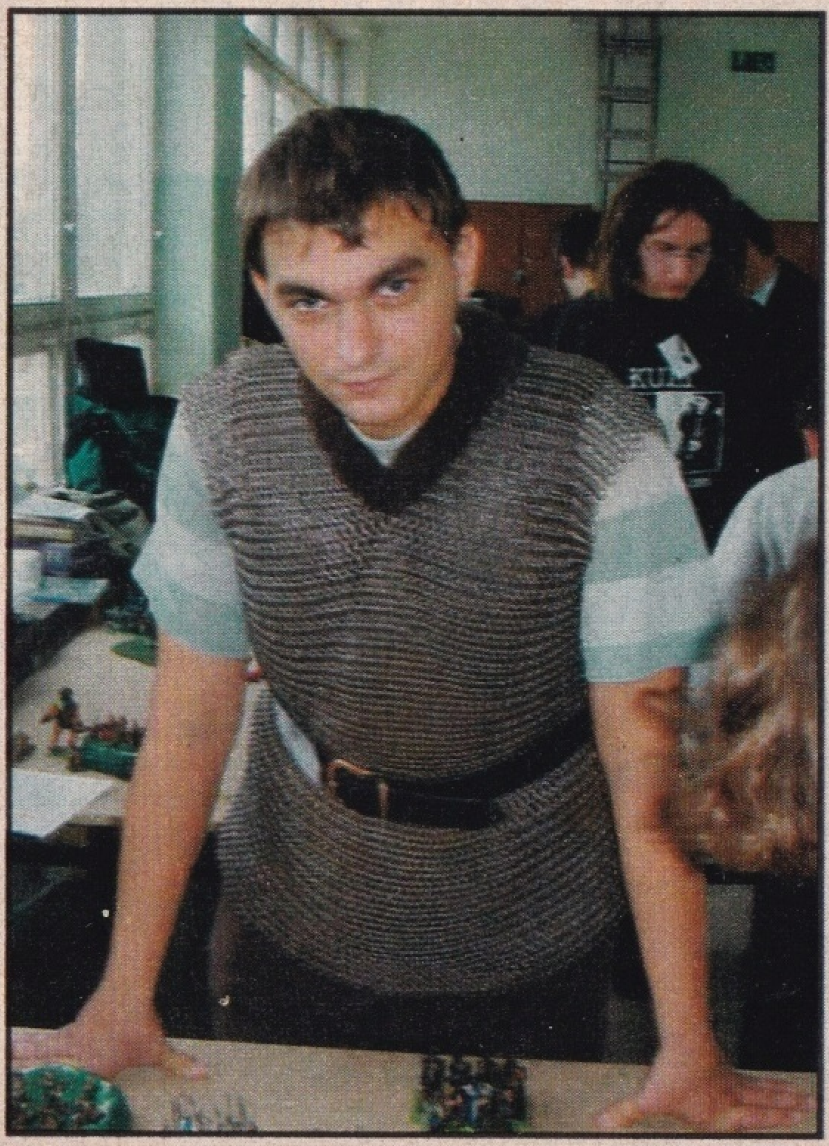
wyniosła 850 zł, a zdobywca pierwszego miejsca – Adam Sierociński – otrzymał 340 zł. Turniej ProTour Qualifier Chicago, który rozegrany został następnego dnia, zgromadził jeszcze większą liczbę graczy – aż 72 osoby. Tym razem zwycięstwo i nagroda w wysokości 1000 zł przypadły Radkowi Gromko.

Równie emocjonująca była rywalizacja o Puchar Polski w grze karcianej Władca Pierścieni. W dwudniowych zawodach wzięła udział cała polska czołówka: Jacek Bąk (drużynowy wicemistrz świata), Marcin Solończak (mistrz Europy, 6. miejsce na mistrzostwach świata) oraz Adam Szewczyk (zwycięzca Maratonu Legnica 2002). Pierwszą niespodzianką była słaba postawa Jacka Bąka, który odpadł już w eliminacjach. Ostatecznie zwyciężył Marcin Krezel z Wrocławia, który pokonał w finale Adama Szewczyka. Trzecie miejsce zajął Bartosz Figaniak, który po eliminacjach był pierwszy.

Mistrzostwa Dolnego Śląska w Warhammer Fantasy Battles oraz w Warhammer 40K także cieszyły się dużą popularnością – wzięło w nich udział około 60 osób. Tytuł Mistrza Dolnego Śląska w WFB zdobył Krzysztof Kokott dowodzący armią Bretonii. Drugie miejsce zajął Dawid Grzesiek grający Vampire Counts, a trzecie Paweł Róg ze swoimi Orcs&Gobbos.

Mistrzem W40K został Łasuch, który wystawił armię Dark Eldar. Tytuł wicemistrza przypadł Michałowi Wiśniowskiemu (armia Iron Wariors), a ostatnie miejsce na podium zajął Jan Karnowski (armia Tyranids).

AC



Telemonopol 2003

Od pierwszego stycznia 2003 abonenci TP S.A. powinni mieć możliwość wyboru operatora realizującego połączenia międzynarodowe. Niestety, tak jak wiele osób przewidywało, Telekomunikacja Polska nie spieszy się z rezygnacją z monopolu na tym rynku połączeń. Dominujący operator zaczął nagle mówić o bliżej nie sprecyzowanych problemach technicznych, tymczasem wszyscy niezależni operatorzy jasno twierdzą, że są gotowi do przejęcia części połączeń zagranicznych. Jak zawsze, gdy nie wiadomo o co chodzi, chodzi o pieniądze – teraz też... Otóż w ciągu pierwszych dni nowego roku wiele osób dzwoni z życzeniami noworocznymi do bliskich za granicą. Udostępniając konkurencyjne, tańsze połączenia kilka dni później TP S.A. sama zgarnia największy zysk...

Cóż, to nie pierwszy raz, gdy okazuje się, iż wolny rynek nie obowiązuje monopolistów. Mimo zapewnień, nadal nie ma co liczyć na respektowanie zasad konkurencji na rynku połączeń międzymiastowych – Telekomunikacja Polska sprytnie wymusiła na niezależnych operatorach podpisywanie umów z klientami, chcącymi skorzystać z ich usług. Miejmy nadzieję, że może w nowym roku coś się w tej dziedzinie zmieni. Jeśli nie, będziemy nadal mogli szczycić się najdroższymi i najgorszej jakości usługami telefonicznymi.

Lubimy banki w Sieci

Bankowość internetowa, pomimo kłopotów z tanim dostępem do Internetu, ma w Polsce coraz więcej zwolenników. Jak wynika z badań Imetrii, największą popularnością wśród użytkowników cieszą się bankowe witryny umożliwiające dokonywanie operacji na rachunkach. Co dziwne, praktycznie nieodwiedzane są witryny informujące o nowych produktach i usługach bankowych.

Tajemnicze promienie

Pewna Holenderka twierdzi, że procesor Pentium emituje jakieś tajemnicze, szkodliwe promieniowanie... Według niej, praca na nowym komputerze powoduje u niej wysypkę. Objawy te podobno nie występowały, gdy wcześniej pracowała na 486. Co ciekawe, żaden z lekarzy badających to tajemnicze schorzenie nie potwierdził, że przyczyną może być procesor. Mimo to kobieta postanowiła podać do sądu... firmę Intel. Ciekawe, co w tej sytuacji powie sąd? My możemy poradzić zmianę platformy sprzętowej – Macintoshe są powszechnie uważane za bardzo przyjazne komputery, więc może i wyleczą wysypkę?

Dla konsolowców

W kioskach pojawił się najnowszy numer magazynu CLICK! KONSOLE. Biorąc pod uwagę wasze wcześniejsze opinie, w tym wydaniu zwiększyliśmy objętość recenzji. Życzymy miłej lektury...

TAKIE TAM RANDALLA BREDZENIE

3 po trzy...

Przede wszystkim Randall uroczyście i świątecznie wita nowego członka (hem, hem) redakcji, jakim jest Joel (rodzice nazwali go Michał Zacharzewski, ale Randall uważa, iż Joel brzmi lepiej). I z niekłamaną ulgą jednocześnie Randall żegna odchodzącego w niepamięć Kroogera, który członkiem (hem, hem) redakcji ku zadowoleniu Randalla być przestał. Dlaczego ku zadowoleniu? Ano dlatego, że Krooger bez litości katował uszy Randalla swoimi hitami MP3 w rytmach „umca, umca" na pełny regulator. Teraz wreszcie Randall może w spokoju pracować...

Tak i nie

Wiem, że zapewne olejecie ten głos, który do was dotrze, ale to nic.

Nie to żebym was nie lubił a wręcz przeciwnie. Chciałbym wyrazić swą opinięna temat zmian, które pojawiły się od czasu waszego ostatniego nr tj 12/2002. Bardzo mnie zasmuciło gdy zobaczyłem, że zniknęły podpisy pod obrazkami. Była to jedna z największych zalet waszego pisma. Ich autor był (a raczej jest) genialny. Wymyślał zabawne, humorytyczne podpisy czasami do nudnych i nic sensownego nie przedstawiających obrazków. Zawsze zaczynałem recenzję gry od przejrzenia podpisów pod screenami, a przy okazji ich samych. Teraz nawet nie chce mi się zwracać uwagi na screeny, które są tak ważne przy recenzji. Proszę jeśli to możliwe o przywrócenie tychpodpisów.

To nie takie proste. Do niektórych gier dało się robić podpisy dowcipne, do innych bardziej „poradnikowe", ale jeszcze inne wychodziły chałowo. Zdecydowaliśmy się więc wylać dziecko z kąpielą...

Jestem bardzo wdzięczny wam za postaranie się i załatwienie tak znakomitej gry, jaką jest Etherlords! Chciałem ją mieć od dawna a teraz będę miał. My congratulations! Choć muszę przyznać że waszych gier nawet normalnie do CD-ROMu nie wkładam, bo są do kitu. Nie wliczając Carmaggedona, Heli Heroes, Speed Busterds i Toon Cara, ale tę ostatnią miałem wcześniej. Liczę, że teraz to się zmieni.

To tak jakbyś powiedział, że jakaś laska ma wszystko do kitu oprócz biustu, tyłka, nóg, oczu i włosów... :) Zauważ, że wymieniłeś jako dobre 5 gier tylko z ostatnich numerów!

A największe brawa należą się autorom mych dwóch ulubionych działów. Autorowi Clickersa oraz Randallowi i jego genialnemu działowi z listami. Nie raz się popłakałem ze śmiechu czytając te teksty. Tak trzymać. Ostatnio Randall był krytykowany. Randall nie przemuj się, bo jesteś the best. Twój sposób odpowiadania na listy jest spoko. Rób to dalej, tak jak robisz.

Ash

Randall nie przejmuje się. Randall jest nieprzemakalny. Na temat krytyków Randall zna dwa przysłowia. Pierwsze brzmi: „Krytyk i eunuch z jednej są parafii. Obaj wiedzą jak, żaden nie potrafi", a drugie, to: „Cóż może obchodzić tysiącletni dąb, że jakaś świnia czohra się o jego pień?".

Wyczaiłem was

Dopiero niedawno wyczaiłem wasze pismo w kiosku i od razu postanowiłem do was napisać. Mam kilka próśb:

1.Napiszcie pare adresów WWW, śmiesznych stron i takich z których mógbym ściągnąć jakąś starą, fajną gierkę.

2.Zawsze w Clicku są zarąbiste CD z czadową grafą, ale prosiłbym o jakiś fajny RPG.

3.Chciałbym was prosić, aby w Clicku zamieszczano o kilka listów od fanow więcej [byłoby fajniej].

I to by było na tyle. A tak przy okazji Frogger i Randal i cały Click jest O.K.

Gal anonim

1. Rany Boskie, ile ja dostaję takich listów! Czy wy wszyscy nie umiecie korzystać z wyszukiwarek??? Wpisz www.google.com. Potem wpisz słowo „dowcipy", każ szukać po polskim Internecie, a wysypie Ci tysiąc stron.

2. Z role-playing generalnie są kłopoty. Nad czym, jako miłośnik tego gatunku, szczerze ubolewam. Ale będziemy się starać.

3. Czasem na listy mamy stronę, czasem dwie. Zależy od tego ile nowych gier się ukazało. Recenzje są jednak ważniejsze.

Sam jesteś lamer!

Ostatnimi czasy coraz częściej zadawałem sobie pytanie: czemu takie lamerskie pismo jak wy istnieje i ma się dobrze, a ś.p. super, boski Secret Service zbankrutował? Dlaczego tak się stało? Przecież w SS-ie było wszystko. Działy tematyczne, profesjonalne recenzje i świetna szata graficzna. Co miesiąc w Przeciekach ludzie deklarowali wierność SS-owi. A jednak Secret upadł. Nie myślałem nawet, że to mną tak wstrząśnie. Przez trzy miesiące od upadku pytałem w kioskach o SS aż sklepikarki zaczęły się mnie bać. Potem zacząłem kupować was mając nadzieję, że wypełnicie pustkę powstałą w moim życiu. Miałem wobec was wysokie wymagania bo połowa redakcji pracowała kiedyś w SS-ie. Niestety srodze się zawiodłem. W niczym nie przypominacie Secreta. Kiepskie recenzje, brak stałych działów tematycznych (jak choćby Cyberpunk, Felieton, X-Files, Kroniki RPG, Star Wars) i jeszcze to poczucie humoru... Nigdy nie zapomnę jak w którymś numerze napisaliście że kawały zawarte w Głupkach z Kosmosu są niesmaczne. To ciekawe jakie kawały wy lubicie. Może o Masztalskim i jego nieodłącznym towarzyszu Eciku (albo jakoś tak). Czy wy naprawdę myślicie że tworzycie dobre pismo? Jeśli tak to obrażam.

Z poważaniem Gonzurin

PS. Wiem że ten list nie ma tak naprawde żadnego sensu, ale w jakiś sposób musiałem rozładować frustrację.

SS zbankrutował, bo nikt go już nie chciał czytać. Między innymi dlatego, że mnóstwo miejsca było zapchane takimi bzdetami, o których piszesz. Jeśli chodzi o Głupków z kosmosu, Randall własnoręcznie napisał, że to jest syf w związku z czym opinia ta jest ogólnie obowiązująca. Żarty w tej grze są nie tylko niesmaczne, ale przede wszystkim debilne. Ot, tak mniej więcej dla ludzi z IQ szympansa drogi, kolego Gonzurin (a propos, czy to jakiś rodzaj małpy?).

Dajcie Final Fantasy i nie czepiajcie się Randalla

Chciałbym już na wstępie napisać, że Art Of Magic jest świetny! Czy jest chociaż najmniejsza szansa, abyście dali do któregoś Clicka! grę z serii Final Fantasy (7 albo 8). Jeżeli nie, to dlaczego? Czy grę, która zostanie umieszczona na CD wybiera jedna osoba, czy robi to cała redakcja? Dlaczego wszyscy czepiacie się Randalla? W ostatnim Clicku! Ktoś napisał, że jest on „hamski". A on ma specyficzne poczucie humoru (istnieje też coś takiego jak tolerancja). Co jest powodem tak głębokiej (powiedzmy braterskiej) miłości między Randallem a Froggerem? Czy często otrzymujecie wulgarne listy od czytelników?

Miecho

Final Fantasy zajmuje za dużo płytek. Musielibyśmy znacząco podnieść cenę, a tego by przecież nikt nie chciał, prawda? Generalnie publikujemy gry umieszczone na jednej płytce, a od czasu do czasu na dwóch płytkach (np. w tym numerze). Proces wybierania programów wygląda następująco: wysyłamy ofertę do dystrybutorów gier, otrzymujemy listę tytułów, które można kupić wraz z cennikiem, Frogger wybiera programy, które mu się podobają, Randall wykreśla z listy te badziewia i wybiera hitowe gierki. Hitowe gierki idą na płyty, wy przysyłacie mnóstwo pochwalnych listów :).

Frogger kocha Randalla jak starszego, mądrzejszego brata, od którego może się wiele nauczyć zarówno w materii prywatnej, jak i zawodowej. Dziewczyna Froggera jest z tych nauk zadowolona, choć oczywiście i tak wie, że nie ma to jak ręka Mistrza :) [Tak, faktycznie w kwestii ręki, szczególnie prawej, Randall jest nieźle oblatany – Frogger]

Jeśli chodzi o wulgarne listy, to niestety jest to zmora każdej redakcji. Kiedy Randall pracował w radio, zdarzały się również telefony o wulgarnej treści. Szczególnie często trafiało się to nocami, kiedy audycje prowadziły dziewczyny. Cóż, nocna pora i żeński głos budzą widać niezdrowe emocje u różnych frustratów.

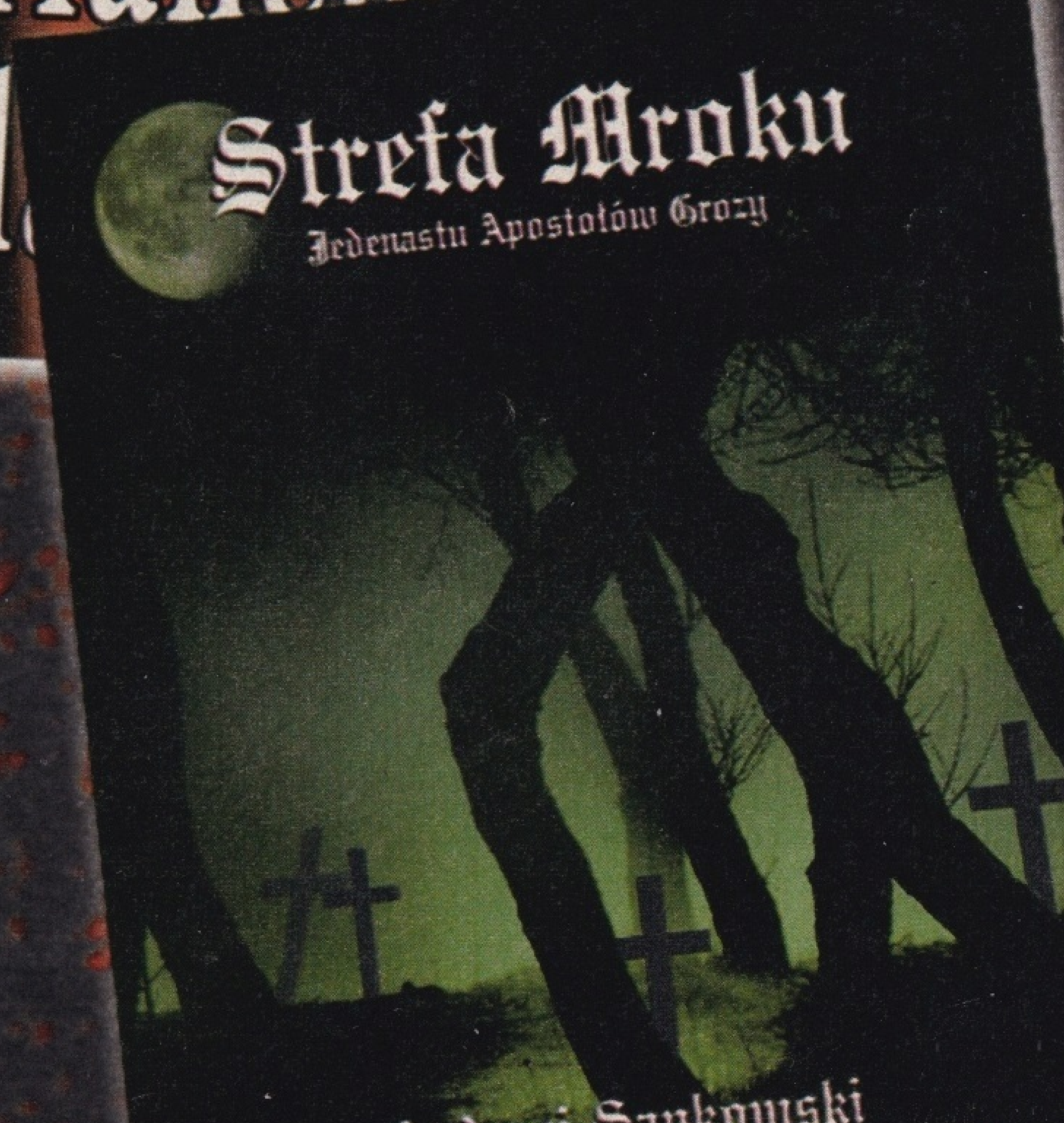


W KRZYWYM ZWIERCIADLE



Tylko 10.99 zł

Już 10 grudnia



W najnowszym numerze:

- antologia najlepszych polskich opowiadań grozy
- 2 mega plakaty
- płyta CD

HOTEL GIANT ZA 29.99

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty



Dwustronna zawieszka na drzwi
(Na drugiej stronie jeden z sześciu śmiesznych tekstów)

Dokładna instrukcja do gry

Płyta CD z grą

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży znajduje się nowa gra - Hotel Giant za 29,99 zł! Wciel się w rolę właściciela hotelu, motelu bądź malutkiego zajazdu, zaprojektuj jego wnętrze i zarządzaj finansami i wszystkimi innymi aspektami działalności tak, by ściągnąć do niego jak najwięcej gości - co ważniejsze, zadowolonych gości! Nie będzie to łatwe zadanie, ale warto spróbować! Gdy będziesz grał, zawieś na drzwiach naszą zawieszkę - nikt Ci nie będzie przeszkadzał! Poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach nowa eXtra Gra - Wielkie Hity:

Forgotten Realms Baldur's Gate

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM